MEDIAMIX MAGAZINE

LOGOUT

月刊ログアウト

1993 6

780YEN

●豪華執筆陣

大原まり子
西谷史
深沢美潮
火浦功
ひかわ玲子
山本弘
菅浩江
藤島康介
羅門祐人
手塚一郎
末弥純
めるへんめーかー
黒田幸弘
弘司

サイバーSFコミック
凱羅
板橋しゅうほう

●ゲーム小説&コミック
真・女神転生
ウィザードリィ
イース
悪魔城ドラキュラ
アプロス
パラケルススの魔剣
シルヴァ・サーガ

●テーブルトークRPG
真・女神転生RPG
真ウィザードリィRPG
イースRPG
JADE KINGDOM

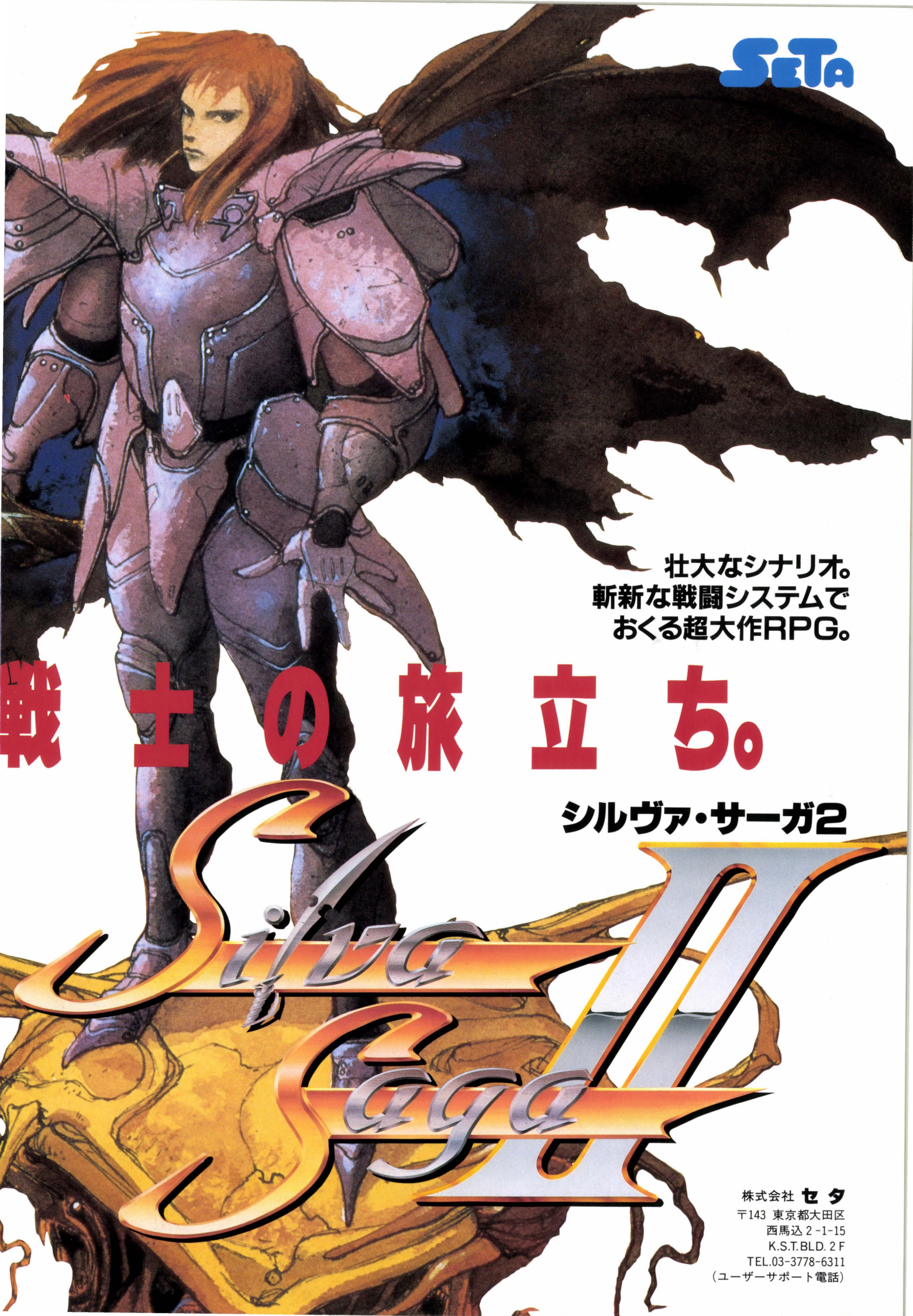
特集
DOS/Vでウィズ
白狼伝プロジェクト始動!

イラスト大賞結果発表
創刊記念・豪華プレゼント満載

創刊号

読み切り作品を毎号掲載!

表紙イラスト/鈴木雅久



株式会社 セタ
〒143 東京都大田区
西馬込2-1-15
K.S.T.BLD. 2F
TEL.03-3778-6311
（ユーザーサポート電話）

RPG

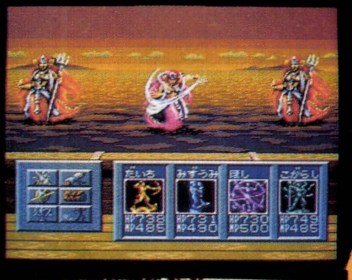
○アニメーションに注目！ アイコンバトル。

味方パーティのコマンド入力はすべてアイコン処理。敵味方の攻撃、魔法効果、ダメージなどをすべて視覚表現！

新たなる光の

○大好評の傭兵&神像システム。

主人公パーティーと傭兵、神像パーティーの3チーム制。総勢12人の大所帯が4人づつ3交替で強敵に立ち向かう。



容　量　16MBIT+
64KSRAMB.B.

定　価　9,800円(税別)

6月25日(金)発売

スーパーファミコン は
任天堂の商標です。

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

©1993 SETA/YUTO RAMON

ASCII

ログイン
ブックス

乱世を彩った
武将たちが今ここに!

戦国時代の幕開けとなった『応仁の乱』から天下統一までのすべてを、1,000人の武将たちの生きざまを交えて、完全フォロー！　戦国ゲームが大好きなキミたちにとって『戦国時代』そのものが簡単にわかりなおかつ、いままで以上に楽しくゲームをプレーできる最高の本が登場するぞ！

五月七日発売!
戦国武将総覧

●飯田 仁、篠原 崇 共著　定価2,400円

スペースコロニーの開発は君の手に!

スペースコロニーを舞台にした都市開発に、市長としての辣腕(らつわん)を奮うのはキミ！
アートディンクから、発売されている『トキオ』の完全攻略本がこれだ。技術開発、税金問題や公害問題をクリアーしていくキミの将来には、理想のスペース都市が広がるだろう！

5月7日発売!

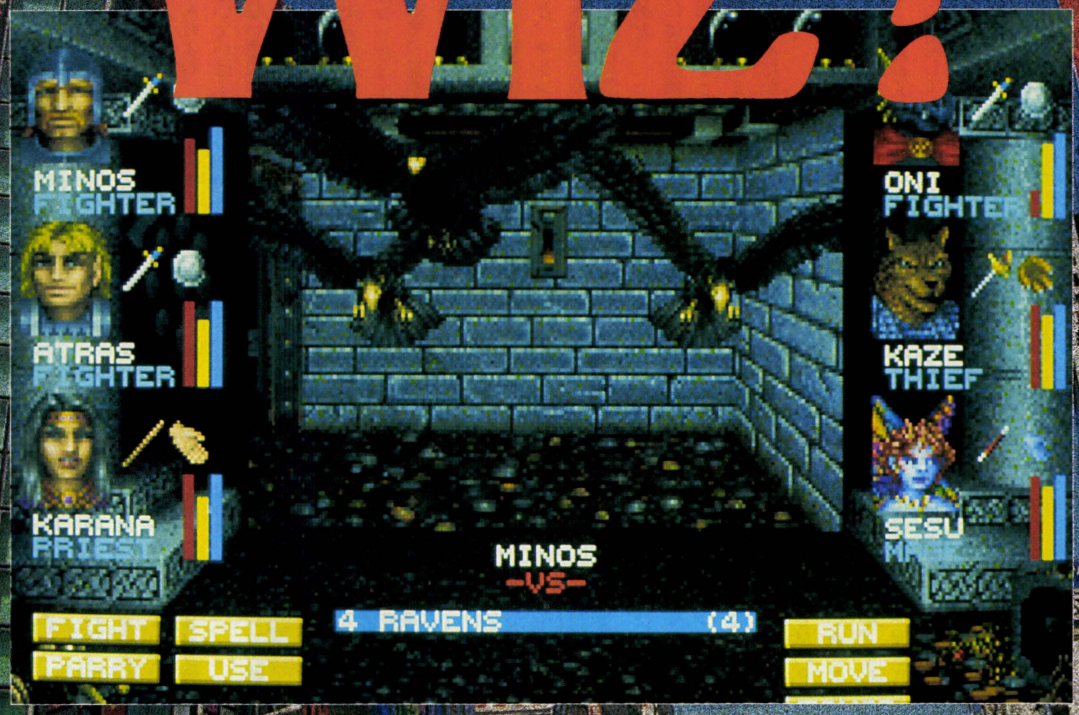
トキオ
スペース都市開発

冒険企画局 著　定価1,800円

ログインブックス好評発売中	PlayMaker FOOTBALL The Book プレイメーカーフットボール・ザ・ブック 多摩 豊 著　定価2,000円	天下統一II 乱世の覇者になるための本 加藤智士、鍋田雅弘 共著 定価1,800円	オールザットウルトラ科学まんが 米田 裕 著 定価1,200円
イーステーブルトークRPG 竹内 誠監修　鈴吹太郎と怪兵隊 作 定価1,800円	大戦略IV パーフェクトコレクション 竹内 誠 著 定価2,000円	関ヶ原兵法指南著 平井太郎、飯田 仁 共著 定価1,800円	GAMEゲームげいむ 幻夢年代記2 安田 均 著 定価1,800円

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。

DOS/Vでウィザードリィ WIZ!



新作ウィザードリィをいち早くプレーする!

プロサイドの最新マルチメディアDOS/Vマシン

早くウィズをやりたい!

日本でウィザードリィ・ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージがリリースされてから、もうずいぶんと時間が経ってしまった。その間にアメリカの方じゃ、新作クルセイダース・オブ・ザ・ダーク・サバント(あー長い)が発売されているとゆーではないか。ずーっと待っていれば日本のパソコン用に移植されて、プレーできるようになるんだけど、いやだー、そんなに待ってらんねーよー、早くプレーしてーよーという諸君のために、人より早く新作ウィズをプレーする方法を教えてあげちゃうのだ。

新作ゲームはIBMマシン用に開発されるというのがアメリカでの現状だ。とゆーことは、IBMコンピューターを持っていればすぐにプレーできるということだけど、日本で英語で動くマシンを買うのは、ちと不安というもの。そこで、最近注目度ナンバーワンのDOS/Vマシンを使ってプレーをするというのがいちばんいいのだ。

この特集では、DOS/Vマシンってなに? つーことと新作ウィズの情報を、とりまとめて紹介してしまうぞ。

DOS/Vってなに?

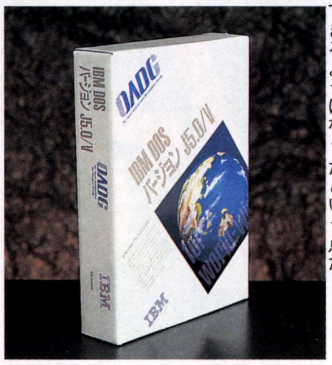
DOS/Vはどーしてできたんだろう

最近、巷で話題のDOS/Vだけど、これの正体というのはなかなか知られていない。DOS/Vマシンというと、なにか新しい種類のコンピューターちゃんと思っているかもしれないが、DOS/Vはコンピューターを動かす基本ソフト（こう書くと水玉螢之丞先生に笑われる）であるOSのことなのだ。

このOS、正式には『IBM DOSバージョン J5・0/V』という。でもなんだかいかつい感じがするので、愛称であるDOS/Vという呼び方をするのだ。この『IBM DOS』というのは、一般によく知られているMS-DOSのIBM版のことだが、その後MS-DOSを元にして、いろいろなメーカーがDOS/Vを出すようになったので、現在ではDOS/VイコールIBM DOSでない場合もある。めんどー。

DOS/Vと、ふつーの日本のパソコンNECのPC-9801シリーズで使われているMS-DOSとは、その大モトはおなじもの。16ビットパソコンで一般的なOSで、けっこう謎なものだった（ちゃんと理解してればそーでもないけど）。

さてこのDOS/V、いままでのIBM DOSとどう違うのかというと、日本語表示ができるようになったという点だ。



これがIBM DOSバージョンJ5.0/Vだ。

PC-9801などの日本のコンピューターちゃんが日本語表示ができるのは当たり前。ちゃんと内部に日本語のデータをROMという形で持っているからだ。ところが、外国のコンピューターちゃんだと、日本語の表示ができない。日本語のROMが入ってないからとーぜんだよね。これが外国のコンピューター（たいていはIBMかその互換機）が日本で売れない原因のひとつとされていた。なんたって、日本語のわからんヤツじゃ困ってしまうもんな。

その解決方法は意外なところから現れた。IBMコンピューターは、その仕様が公開されていて、互換機がさかんに作られていて、開発競争がはげしくなり結果的に高性能化していったのだ。あっと気がついたとき、画面の文字を絵の情報としてあつかっても大丈夫なほど、マシンは高性能化していた。これなら日本語表示もできるぞということになり、外国コンピューターの敵、日本語の壁が崩れたのだ。

具体的には日本語表示を日本語のフォント（文字の絵情報のことね）と、それを表示するドライバーをOSに組み込むということでおこなう（なんだかコンピューター雑誌みたいな書き方）。

この方式を使うといいのは、日本語と英語の二つのモードを同じOS上で使えるようになること。これだと、コンピューター自体が日本語に対応していようがいまいが、このDOS/Vが動くマシンなら、みーんな日本語が表示できるということだ。

そして1990年、DOS/Vの元祖ともいうべき『IBM DOSバージョンJ4・0/V』の登場となった。これで、全世界で80パーセント以上のシェアがあるIBMとその互換機で、日本語が使えるようになったからスゴイぞ！　もちろん英語も使えるからバイリンギャルもまっ青てなわけだね。

ハードの主流はPC/AT互換機だ

互換機と本家の立場が逆転。それが競争ってやつ?

DOS/VがOSのことだとわかってもらえたかな。でも、そのOSが動くマシンは、IBMコンピューターだけではないぞ。前の段落にもちらっと書いたが、IBM互換機でもバッチリOKなのだ。

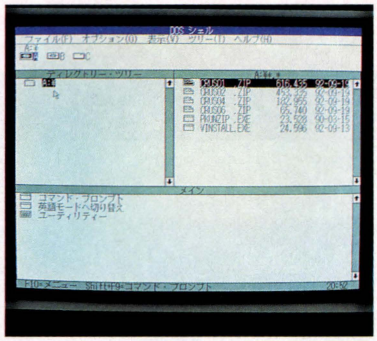
これが、現在のDOS/Vマシンの勢いを作っている。競争があるものには激しい開発競争と価格競争が生まれるものなのだ。そうした競争をしているうちに、あっと気がつくと高性能マシンがめちゃんこ低価格で買えるという状況になっていたのだ。

本家IBMが発売した互換機の仕様をもつコンピューターPS/Vシリーズ。やるなー！

そのハードだが基本的にはIBMのPC/AT機というのが基本になっている。このマシンが発売されたのは1984年。そしてこのマシンの回路図などはすべて公開されていたものだから、すぐに互換機が作られることとなった。そのうち、互換機の方が台数的にも増えてしまい、IBMマシンといえば、IBM互換機という状況になってしまった。

とはいっても、『IBM DOS』が互換機で動作するのは保証外とされていた。これじゃ安心して使えないね。

ところが、1992年に日本IBMがAT互換機仕様であるPS/Vを発売してから状況は一変した。本家が互換機の仕様で製品をつくるなんてのは本末転倒だけど、これで互換機でも『IBM DOS』が動くことが事実上保証されたことになる。互換機バンザイだな。



これがDOS/Vを起ち上げたあとに現れるDOSシェルという画面。ちっとは親切な感じがするね。

DOS/Vマシンの条件とは

ハードの最低限の仕様をあげてみよう。

・インテル80286以上のCPUを搭載、メインメモリーが640キロバイト以上、256キロバイト以上の拡張メモリー。

・VGA（640ドット×480ドット、26万色中256色/16色）表示。

うわー、パソコン雑誌みたいな文字がならんだけど、お兄さん雑誌の『EYE-COM』ならこんな書き方は当たり前、読めなきゃいやん。勉強してねんの世界だ。

さて、ここであげたのはあくまでも最低ライン。現在ではCPUは80386から80486に主流が移っている。この80なんとかだけど、CPUの型番で386や486といった数字が大きいほうが処理能力が高い。そのうえ、これらのCPUを駆動する周波数も性能に関係がある。25メガヘルツとか、50メガヘルツ、66メガヘルツなどの表記があるが、数値が大きいほうが速いのはいうまでもない。

さらに、これらのCPUにはSXとかDXという型番がついている。これは、機能が全部ついているか省略されているかでついているんだけど、SXなら省略版、DXならフル機能ということだ。ゲーム用なら、SXでも十分だぞ。

こんな記号や数値だけで、買い物をしなくちゃいけないんだから、よくわかんないよな。そこで、ウイズをやるのに目安となる仕様を教えてあげるよーん。

まず80386SXで25メガヘルツ駆動のCPU、お金にゆとりがあれば80486SX25メガヘルツ。メモリーは2メガバイト以上、VGAビデオボードとハードディスク100メガバイトが最低限かな。

このうち、ハードディスクはゲームをやるのに必ず必要なものだから、ケチってはいけません。日本のゲームみたいに、フロッピーディスクから起ち上げて遊ぶというのは無理だからだ。

それにVGAモニター、A01キーボードというカナ表示のついているキーボード、マウスがあればバッチリだ。フライトシミュレーターをグリグリと動かすにはちと心もとないが、以上のような構成で、ご予算のほうはというと、本体だけなら20万円以下は当たり前で、全部あわせても30万円台でそろえることができる。とにかく激安だぞ。

DOS/Vマシンの低価格化の波は、ひしひしと近づいてきている。この盛況ぶりはすごいぞ。

どこで買う、なにを買う?

これだけ話題のDOS/Vマシンだけど、まだまだどこで買っていいのかとか、どんなメーカーがあるのかわかんないことが多い。街の電気屋さんに、ゴロゴロと並んでいるものでもない。いったい、どこで買ったらいいのだぁぁ。となやんでしまうことだろう。

まず、関東地方に住んでいる人なら、まよわず秋葉原へ行くのがいい。なぜなら、DOS/Vマシンでは、ショップとメーカーが渾然一体となっている場合が多いからだ。つまり、お店がメーカーであり、メーカーが直接お店をやっているわけだ。

おなじように、関西地方なら大阪日本橋へ行くのがいいだろう。その他の地方の人はどーしたらいいかって? そーいった場合には、通信販売やメーカー直販のものを買うという手がある。こうした通信販売、直販のものは『月刊アスキー』といった、アスキーから出ている難しいパソコン誌(笑)に広告が出ているので、それらを見るといいだろう。

直販で買う場合は、雑誌を読んであるていどの勉強が必要だ。問い合わせの電話で相談に乗ってくれるが、やはり最終的な決断は自分でしなければならない。DOS/Vマシンでは、CPU、メモリー容量、ハードディスクの容量、ビデオカードといったものを自分で組み合わせなければならない場合もある。もっともこれは、ショップブランドの製品の場合だが、有名ブランドのものを購入するときでも知っていて損はない事柄だ。

このページにも、いくつかのメーカーやショップを紹介しておくから、自分がなにをしたいのか(ウィズだよな)はっきりさせてから問い合わせてみるといいと思うぞ。

LAOXザ・コンピュータ館

秋葉原でこの店へ寄らなかったらモグリだぞというぐらい超有名なお店。DOS/Vマシンについてもラオックスニュースという情報誌でも特集をするほど力をいれている。売り場にはいろいろなメーカーのマシンがならんでいて、ふつうは通信販売でしか売ってないようなマシンが、実際に見て選べるのも大きな魅力だ。とにかくここへくればなんでも大丈夫というお店だ。いろんなマシンを見て、比べてみたいという人にはうってつけだと思うぞ。

フロアにいっぱいのDOS/Vマシン

秋葉原へ来たらこれが目印。全館コンピューターだ。

■問い合わせ先
東京都千代田区外神田1-7-6
電話03-5256-3111

■営業時間
月~金曜日 午前11時~午後8時
土曜日 午前10時~午後8時
日祭日 午前10時~午後7時
年中無休

PC-IN

秋葉原の駅前にドーンとそびえるビルにある三井物産デジタルによるDOS/Vショップ。デルコンピューターと自社ブランドであるPC-INシリーズを販売している。PC-INシリーズは、次世代CPUであるペンティアムにも対応していて、将来性もバッチリだ。本体のデザインもすっきりしていてきれいだぞ。最高速マシンが本体のみで20万円以下というのも頭がクラクラしちゃう。

どの製品も、全国へ発送してくれるぞ。遠慮なく問い合わせてほしいとのことだ。

PC-INシリーズ120,000円~

駅前のこのビルが目印。すぐに見つかると思うぞ。

■問い合わせ先
東京都千代田区外神田1-10-9
シントクビル6F~8F
電話03-3255-9231

■営業時間
午前10時~午後7時
土日・祝日営業 年中無休

DELLコンピューター

メーカー直販という形で日本に上陸してきたのが、アメリカのデルコンピューター。1984年の設立から一貫してユーザーの希望を聞き、それに見合うシステムを組み上げ、ソフトまでインストールした状態で販売をするというから、いたれりつくせりだ。

製品の買い方は、オーダーシートをとりよせ、システムの希望を記入してFAXや郵送で送る。そうしてデルの専門家たちによって適切なシステムが構築され、配達されてくる。気に入らなければ製品購入後30日以内であれば、返還して支払ったお金を返してもらうこともできる。もちろん全製品1年の無償保証付き。登録ユーザーは生涯無料の電話サポートを受けられる。

デルの333S/L基本構成96,000円~

■問い合わせ先
フリーダイヤル
0120-198486

プロサイド

ショップ系マシンの成功例が、このプロサイドのマシンだろう。ショップとしての利点をいかしたところで、ワークショップというものがある。ここで、ハードを買う前に、ソフトが動くかとか、拡張ボードが使えるかといったチェックをすることができるのだ。もちろんソフトやボードは自分で買って持ち込むのだけど、本体を買う前に確かめられるのはうれしい。ゲームを買ったけど、自分のマシンでは動かなかったなんていう悲劇から逃れることができるぞ。

基本的には通信販売なので、日本全国どこからでもフリーダイヤルで問い合わせ、注文ができる。秋葉原へ行ける人は、ワークショップを尋ねるのもいいぞ。

CRT一体型のNS-1209C基本構成119,000円~

納得いくまでためすことができる

■ワークショップ
東京都台東区秋葉原6-7
秋葉原共済ビル10F

■問い合わせ先
フリーダイヤル
0120-003331

ソフマップ6、10、13号店

秋葉原にところせましと点在するソフマップのお店もついにDOS/Vショップの登場だ。店内にはソフトやハードがぎっしりとつまっている。取り扱っているのは、コンパックなどメジャーブランドのものから、サスティーン社の高速グラフィック表示のマシンといろいろある。

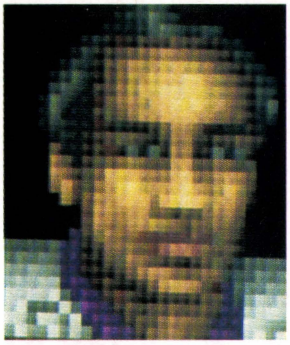
いろいろなマシンや周辺機器がびっしり

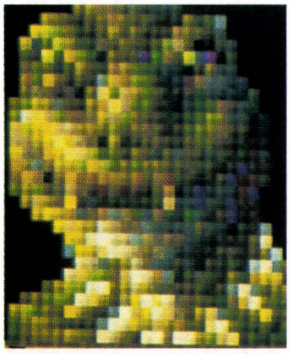
この入り口を上がっていくと売り場がある。

■問い合わせ先
ソフマップ10号店
東京都千代田区外神田3-14-6
電話03-3258-7064
ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-8-4
銭谷ビル2F
電話03-3253-0014
ソフマップ6号店
大阪市浪速区日本橋5-11-7
電話06-634-2201

■営業時間
月~土曜日 午前11時~午後8時
日曜・祝日 午前10時~午後8時
年中無休

ウィズマスター竹内誠先生が新作ウィザードリィをためしてみたぞ！





▲人の顔よりもこーいったドラゴンぽいほうがよくできているよーな気がするぞ。

▲これがキャラクターメイキングの画面。いろいろな数値や装備、顔を選んだりと、マウスで選択していくだけなので直接的にわかる。

ウィザードリィCDSの魅力

さて、DOS／Vマシンのお勉強のつぎはいよいよウィザードリィだ。

とゆーことで、竹内誠先生による新作ウィザードリィ『クルセイダース・オブ・ザ・ダーク・サバント』の大解説だ。

今回のウィザードリィ『CRUSADERS of the DARK SAVANT』（以下CDSと略）のプロローグを簡単に紹介してみよう。

呪われた王と邪悪な魔法使いゾフィータスがコズミックフォージを盗んだため、コズミックロードたちは宇宙の運命と宿命を完全に支配する力を失っていた。

それと時を同じくするころ、宇宙の片隅で航法装置を宇宙海賊に破壊された山師の宇宙船が、数ある銀河星図のどれにも載っていない未知の惑星を発見した。

この事件によりコズミックロードたちは、その惑星がコズミックフォージによって、外部からの探索より完全に守られていたことを悟った。コズミックフォージが奪われ、守護力が失われたため惑星は発見されたのだ。

最初はコズミックロードたちしか気にしていなかったが、山師の宇宙船が帰還してからは広く宇宙に噂として語られるようになった。

その噂とは、発見された惑星が天才科学者プフーンザンクの残した伝説のひとつである〝失われた守護者〟の惑星であり、そこは〝アストラル　ドミネ〟の隠された場所であるというものだった。

アストラル　ドミネの伝説は千年期前からあるもので、偉大な芸術家にして天才科学者だったプフーンザンクについて、ただひとつ存在する記録であった。

プフーンザンクはある時、深遠なる秘密をいくつか発見した。それは宇宙の力に関するものと、生命そのものに関する重大な秘密であったと伝えられている。

しかしその秘密を他人に伝えるには、あまりに危険であった。なぜなら宇宙を作ることのできる力は、宇宙を破壊することもできるからだ。そのためプフーンザンクは、この秘密を葬り去るか、それとも無節操な者の手に渡らぬよう隠すかの選択を迫られた。

結局プフーンザンクは後者を選択し、新しい運命のもと、宇宙がそれを使える者を生み出すまで厳重に隠すことにした。

彼は秘密をその中に隠すために〝アストラル　ドミネ〟と呼ばれるステラグローブ（星球儀）を作りあげ、つぎに秘密の力を使って新しい世界〝ガルディア〟（守護者）と、彼の作品を守るための生物たちもデザインしたという（つまり惑星を丸々ひとつ、ひとりで作ってしまったのだ）。

そして〝アストラル　ドミネ〟を惑星のどこかに封印し、その場所を示す地図をいくつものパーツに分けてガルディアの各所に隠し、秘密の安全が確認できたとき、プフーンザンクは永遠に姿を消してしまったと伝説は最後に書き記している。

こうした伝説の場所が発見されたとなれば、自然とその力を手にしようと思う者が出てくるのは当然である。

だが力が欲しいと思っても、そこに到達できそうな者は数多くいなかった。

無責任な世間の噂によれば、リストの一番目に載っているのは〝ダーク　サヴァント〟すなわち暗黒の学者とあだなされる人物である。彼はトレードマークとなった黒い宇宙船とともに、すべての辺境宇宙を探査しつくしたと言われ、その正体は不明。いかなる者とも同盟を結ばないが、大部分の世界の中で彼は最強の力を持っていると思われている。

つぎに宇宙の最前線で通商を競いあっているウンパニとトランの二種族がいる。

ウンパニは太って鉄面皮だが、公正で信用できる商人である。彼らは銀河において、最大の軍事力を持っている。

トランはクモに似た種族で、買い手が値をつけるなら、どんなことでもする。彼らは決して信用されることはないが、手段を選ばぬ強引な商売によって、ウンパニを凌ぐほどの通商ネットワークを持っている。

当然のことながらウンパニとトランはライバルであり、互いをひどく嫌っている。しかしこの二種族の間には、通商に第三者が割りこんでくることを妨害するという暗黙の盟約が存在している。それが彼らの商品の価格を適宜に高価にしているという推測は、銀河の誰もが知っていることだ。

うわさでは現在、トランはダークサヴァントから〝アストラル　ドミネ〟を捜索する仕事を長期契約で請け負っているという。

もちろんトランがアストラル　ドミネを捜索しているなら、ウンパニも黙ってはいない。トランが秘密を独占するのは、彼らにとって不利益となるのは明白だからだ。

もうひとり重要な人物がいる。獰猛というより残虐な戦士と世評のあるヴィ・ドミナという若い少女である。

▲これが今回冒険をするガルディアの星だ。最初にプレーしたときのオープニングアニメーションでしか見られないぞ。

彼女は、プフーンザンクの遠い末裔であると噂されている。彼女の血統は、ダークサヴァントに恩を売らんとするトランによって調査された。現在、彼女は監禁されているという。ダークサヴァントは彼女がアストラル ドミネの秘密を解放するための重大な鍵を握っていると確信しているらしい。

またガルディアの大地には、プフーンザンクの作った生物のさまざまな子孫たちが繁殖している。彼らは自分の役目を知らず、知っていたとしてもアストラル ドミネの発掘を楽しむかも知れない。彼らがどのような秘密を知り、どのような考えを持っているのかを知るのは難しい。

だが彼らの中には異星からの旅行者の出現により、自分たちの伝説の真相は明らかにされておらず、予言されていた自分たちの世界の終末が近いのではないかと疑う者たちも出始めた。

かくて勇敢なる冒険者たちは、失われたガルディアに降り立ち『ダークサヴァントの十字軍』の中に進んでいくのだ。

ということなのだが、前作のBCFのエンディングから、つぎは宇宙が舞台となると思っていたがここまで凄いとは思わなかった。なにしろ惑星が丸々ひとつ、冒険の場所となっているのだ。そのため惑星全体の地図までついている。地名にも怪しいものが多く、ドラゴンマウンテンとかジャイアントランド、デビルフォール（悪魔の滝）なんて場所があるらしい（私もまだ実際には、いっていないのだが）。

街の隣に地下十階のダンジョンひとつしかなかったシナリオ1と比べると、あまりに広くて気が遠くなりそうである。

またゲームのスタートも、BCFの終わり方次第で3種類ある。BCFのキャラクターを3種類のエンディングの状態で持っていれば、別々のスタートが楽しめるのだ。

さらに前作のBCFで作り上げられた新しいシステムはさまざまな改良を受けて、よりプレーしやすいものになっている。とくにキャラクターのステータス画面は、前回よりもぐんと使いやすくなった。アイテムの装備や移動も簡単だし、各領域の魔力の量などもひと目でわかるようになっている。

前作ではMPの量はステータスを開かないと見えなかったが、今回はちゃんとキャラクターのウィンドーに表示されるようになった。それに移動や戦闘は基本的に、マウスだけで操作できるので非常に楽だ。

使える魔法の種類も前作の79種類から、96種類に増えている。パーティー全員を一度にヒールできるヒールフルという呪文や、戦士を英雄のように強くしてしまうスーパーマンという呪文もある。呪文の唱え方はBCFと同じなので、前作を遊んでいれば何の問題もないことだろう。

表示方法や呪文はかわっても、種族や職業に変化はない。ただし使える技能は少し増えた。武器技能に追加はないが、肉体技能には泳ぎと登攀技術が追加され、学術スキルにはマッピングとディプロマシーが追加された。そして新たに個人スキルというものが追加され、イーグルアイやパワーストライクといった特殊能力のようなものを後で覚えることができるらしい。

こうした説明を読むと、ウィザードリィVまでの雰囲気とCDSはあきらかに違っていると思うだろう。だが、ウィザードリィの本質的な楽しみは、今も昔も変わってはいない。未知なる場所に踏み込んでいく楽しみは、よりエキサイティングになっている。

今年の年末くらいには日本語版が発売されるらしいが、一歩早く新しいWIZを堪能したいなら、DOS／Vマシンしかない。

⬅このおねーちゃんが、女戦士であるヴィ・ドミナなのだ。なんだかサイバーな感じ。どこが少女だ？

➡やっぱりウィズの画面はこーだよな。ダンジョンがないとねー、ウィズやってる感じがしないもんな。

⬇いやー、おまたせ。戦闘画面はこんな感じだ。なんでもかんでもアニメで動くから臨場感ばっちりだぞ。

英語でゲームのコツ

さてDOS／Vマシンを買ってゲームをしようとすると、まず最初につまづくのが英語の問題だろう。

なにしろ輸入ゲームは、英語でメッセージが表示されるものがほとんどだ。

またマニュアルも英語版のみという場合も多く、操作も満足にできない場合もある。しかしマニュアルについては、店によっては簡単な日本語訳をつけて売っている場合があるので、買うときにそういう店を探して購入すれば、おおまかな感じはわかると思う。

さて今回のWIZ。インストールから英語だが、てきとうにリターンキーを押しているだけでインストールができる。

また、肝心の操作方法はマウスに対応しているので、マニュアルなど読まなくても1時間ほど適当にいじっていれば操作はわかってしまう。

また戦闘方法などはBCFとかわらないので、あまり心配はいらない。

問題は表示されるメッセージを、どう読むかである。表示されるたびにいちいち辞書を引いていては、とてもゲームを楽しむことなどできない。かといってメッセージの内容が、謎解きの重要なヒントになっている場合もあるので読まないわけにもいかない。

こんな場合、電子辞書を使ってみるのもいいのではないだろうか。単語を簡単に引けるので、ゲームをしながらでもメッセージの意味をつかむことができる。またメモしておいてゲームが終わってから、まとめて辞書を引くという方法もある。もちろん辞書を引かなくても、メモをしておくといいことがある。

友だちに英語の達者な人物がいれば、メモを見てもらって意味を教えてもらうことができると思う。また、君が学生なら学校の英語の先生に聞いてしまうのも手かもしれない。

こうしてメッセージをメモしたり、自分で辞書を引いていると、ゲーム後半になれば意外と意味がわかるようになる。

とにかく少々の努力は必要だが、DOS／Vマシンでゲームをすれば、確実に全世界にあるIBMマシン用のゲームが、移植される前に楽しむことができる。あまり大きな声ではいえないが、移植のレベルが低く、せっかく面白いゲームがクソゲーになっている場合もある。DOS／Vマシンでゲームを楽しめれば、そんな心配もいらない。

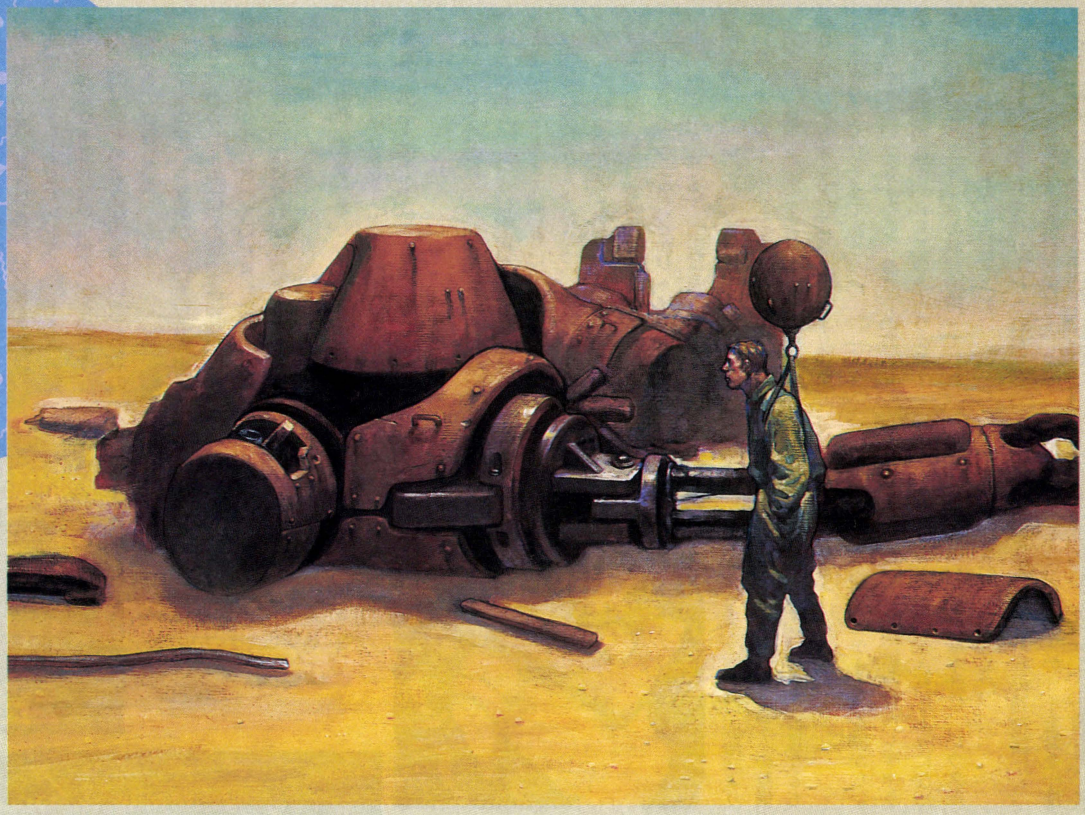
ゲームにしろ食べ物にしろ、やはり本場の物を味わうのがいちばんいいのである。さあ君もがんばって、本物の海外ゲームを楽しもう。

⬆こうした電子辞書を使うのもひとつの手かもしれない。なくても画面のポーズを使って途中で止めて辞書をひくといい。

審査員特別賞
10万円

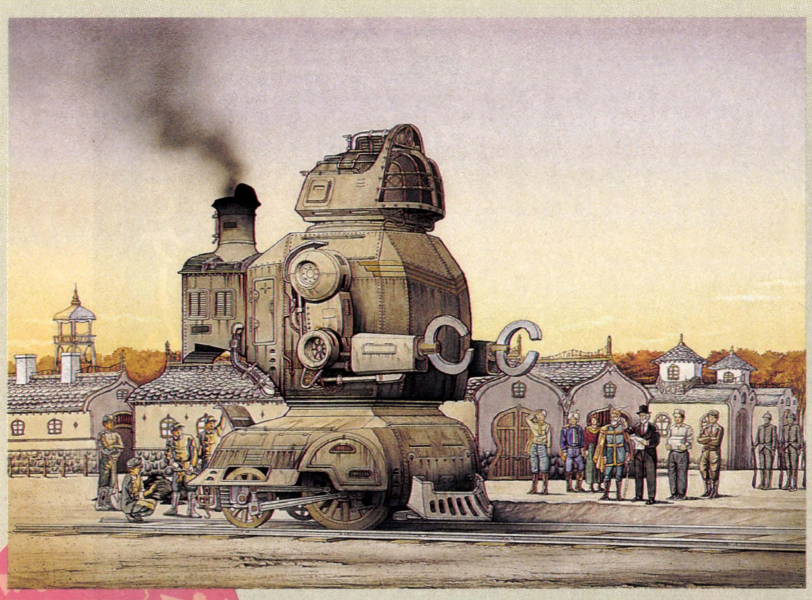
牧野卓さん

タイトルは『砂漠の巨人』。化石燃料が枯渇した未来、地上のあちこちで発見された錆びた鉄の球は、中の液体を攪拌することで浮力を生ずる驚くべきものだった。人々は鉄球にぶらさがり、砂漠での歩行機として利用するが……。



LOG OUT ファンタジーイラスト大賞 結果発表なのだ!

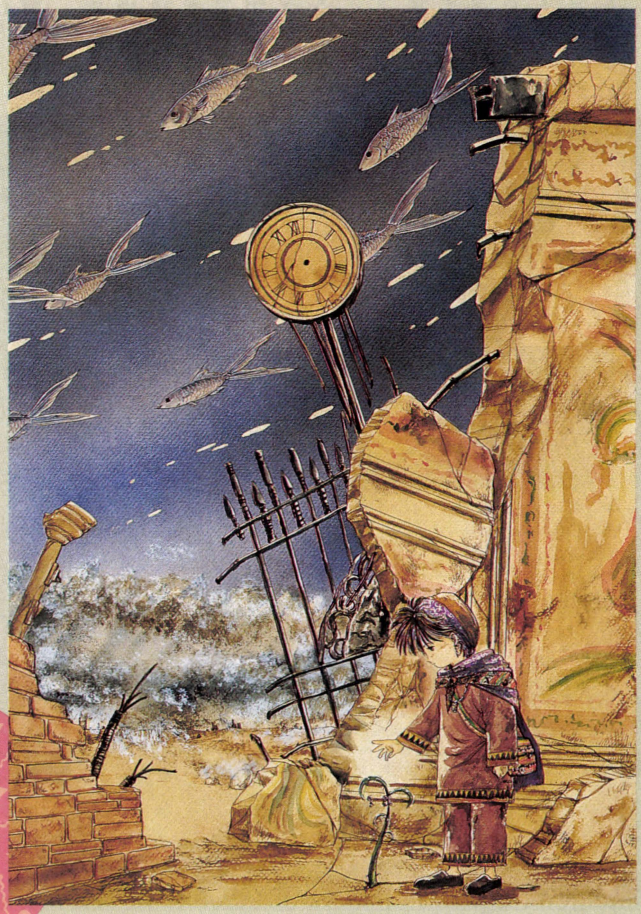
山のような作品が送られてきたファンタジーイラスト大賞も、ついに結果発表を迎えるときがきた。残念ながら大賞を受賞するまでの作品はなかったものの、ここに掲載した3作品が、各賞受賞の栄誉を担うことになったぞ。



努力賞 5万円

鈴木稔さん

『蒸気エンジン式ロボットRN1号の試運転を見守るブライアン・アダムスキー博士と国王ロマノフ一世』



努力賞 5万円

小川京美さん

タイトルはとくになし。"アナログ"という言葉をイメージしながら描いた作品とのことです。

小綺麗にまとめた作品が多かったかな

ログアウト第6号に掲載した一次選考通過作品を、編集部内の二次選考でさらにしぼり込み、最終選考にまで残った作品は合計8点。これらの作品を携えて、審査をお願いしている、横山宏さん、末弥純さん、出渕裕さんの、それぞれのお宅を巡ることで、最終審査が行なわれることになった。

その結果が、右ページに掲載した3つの作品。残念ながら大賞受賞作はなかったものの、審査員特別賞を牧野卓さん、努力賞を鈴木稔さんと小川京美さんが、それぞれ受賞することになった。これからのログアウト誌上で、これら3名のイラストを見かける機会も出てくるかもしれないので、いまから名前をしっかり覚えておくようにね。なお、右に掲載したモノクロイラストは、審査員特別賞を受賞した、牧野さんの作品だぞ。

それでは、受賞した3名の喜びのコメントを紹介しよう。まずは牧野卓さんから。

「ありがとうございます。大変うれしいです。今回応募した作品では、世界観自体にあまり新しいものは出せなかったのですが、勉強を重ねていって、より良い作品が描けるよう努力したいと思います。

今回の作品には限らないのですが、『不思議惑星キンザザ』や『未来世紀ブラジル』といった映画で描かれていた世界観が、気持ちの中にあります。これからは広く海外のイラストや立体なども取り入れ、一枚の絵として鑑賞に耐えられる作品を描いていきたいと思っています」

つづいて努力賞の鈴木稔さん。

「どうもありがとうございます。ファンタジー系のイラストを発表できる場として、前からログアウトはチェックしていました。これを機会にして、ログアウトでもイラストの仕事ができればと思います。

応募した作品のように、ローテクノロジーメカが好きで、昔から描いてきました。いまはイラスト迷路にも凝っていて、あれこれ描いてみています。また、みなさんに見ていただければと思います」

最後は同じく努力賞の小川京美さん。

「第一次選考の26名の中に残れただけでもうれしかったのに、最終選考の3名に入れるなんて光栄です。正直いって、選ばれるとは思ってもいませんでした。

これまでにも、イラストを出版社などに持ち込んだりしているのですが、自分の描きたい世界の絵が認められることはなかなかありません。今回、ああいった絵柄で描いた作品が評価され、大変に光栄に思っています。どうも、ありがとうございました」

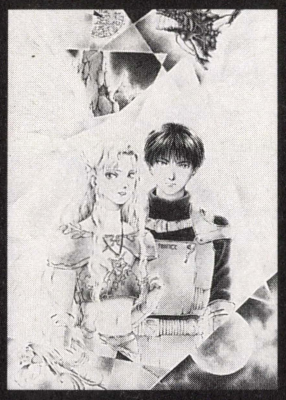
というわけで、以上3名のこれからの活躍を期待しよう。また、残念ながら入賞は逃したものの、見事に最終選考まで残った残り5名の作品も、左に掲載しておくね。なお、三五照代さんと金原純子さんのお名前が、前号の一次選考通過者からもれていました。お詫びするとともに、訂正させていただきます。

山本幸恵さん

石川哲也さん

小林美紀さん

三五照代さん



金原純子さん

横山宏

牧野さんの作品が、文句なしに一等賞でしょう。デッサンや、遠近法といった基礎がしっかりできている作品は、これだけだと思います。ほかの作品を見ていると、描き出したい世界があるのはわかるのですが、それを描くための技術が追いついていないものが多かったように感じます。みんな、もっと真面目にデッサンの勉強をやるように！

努力賞に入った鈴木さんの作品は、技術的には高い水準にあると思いますが、全般にまとめすぎる方向に走っているようです。構図をもっと乱暴に冒険するなど、実験的な試みにも挑戦してください。

全般に、アニメ絵的な作品が多いですね。それが悪いというわけではありませんが、個人的な感想をいわせてもらえば、写実系の作品が少なかったのが残念です。

末弥純

絵の完成度としては、牧野さんの作品がとびぬけていました。空の部分など、下の色が透けて重なって見えてくる、しっとりとした絵の肌合いが好きです。

細部や、小道具へのこだわりで自分の中の世界観がよく成り立っているのに、好感が持てます。問題があるとしたら、作品の表現方法として既存の作家の影響をはねのけるほどの個性が感じられなかったことでしょうか。

鈴木さんの作品も、世界観はそれなりにありそうで、魅かれるものはあったんですが、繊細な表面の描写に比べ、絵としての存在観が足りなかったようです。

つい技術的な批評に終始してしまいましたが、全体としては、たとえ技術的には未熟でも、もっと自分だけの持っている異世界を表現して欲しかったです。

出渕裕

全般的には、自分が作り上げた世界の一場面をただ切りとって描いただけの作品が多く、ありがちな構図が多いように思いました。その中で小川さんの作品は、技術的にはまだまだの点はありますが、自分が表現しようとする世界と、その世界が持つ物語性といったものを感じとれ、魅力を感じました。

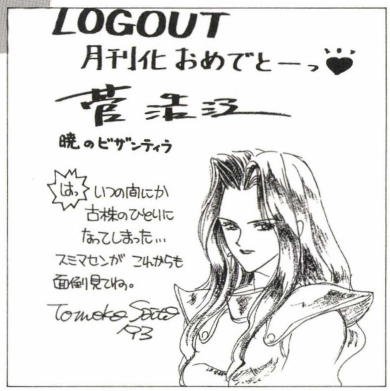
牧野さんは技術的にはダントツの力を持っていると思います。浮力を持つ鉄球というアイデアもおもしろいのですが、作品を見たときにそれがパッと目に入ってこないで、ロボットに目がいってしまったのが残念です。このアイデアを膨らませたら、もっとオリジナリティーが出たような気がします。技術面では鈴木さんも評価できるのですが、同様にオリジナリティーが弱かったかと思います。

末弥純&末弥B

夢枕漠

『ログアウト』が大勢の読者に支持されて月刊になる。これは、私の好きなプロレスでいえばメインエベンターになったということだ。次はチャンプを目指せ。

菅浩江&斉藤友子



西谷史&相崎直美

安田均

『パラケルスス』のゲーム化は順調に進んでいます。テーブルトーク版でお目見えする日も、意外と近いかも。月刊になっても、まかせてください。絶好調。

ログアウトの月刊化を記念して、いつもお世話になっている作家さんやイラストレーターさん、そして各界の著名人の方からメッセージをいただいた。誌面掲載したサイン色紙のプレゼントもあるのだ。

人魚蛟司&もりき靖泰

手塚一郎&高橋政輝

深沢美潮&渡辺電機(株)

川又千秋

雑誌は、やはり〝月刊〟にかぎる。勢い二倍のログアウト。元気な雑誌には、黙っていても新しい才能が集まる。頑張れ!

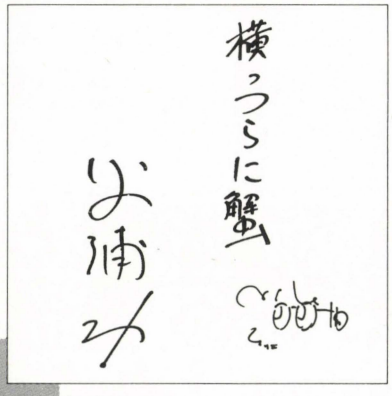
大場惑&池上明子

ドラゴンマガジン

『某誌より頭ひとつ抜け出たログアウト』月刊化おめでとうございます。

背が足りない
ドラゴンマガジン編集部

火浦功

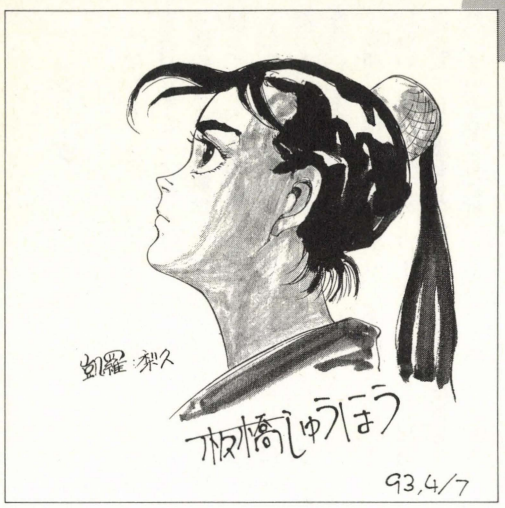


羅門祐人&夏元雅人

大原まり子&鈴木雅久

LOGOUT 月刊化

板橋しゅうほう



めるへんめーかー

此路あゆみ

森奈津子&永野のりこ

藤島康介

いまさらながら、創刊おめでとうございます。これまでの6号で、私のやってきたことはなかったことなんでしょうか？

竹内誠&安田鉄魚

山本弘&弘司

ひかわ玲子&米田仁士

出渕裕

梶尾真治

『LOGOUT』月刊化おめでとうございます。これを機に、当方もエキサイティングでおもしろい原稿を、より早く納品していく所存でございます。つきましては『LOGOUT』様におかれましても、注文は早目に、〆切はゆったりと、催促はやさしく、原稿料は高めに速めに、お願い申しあげます。

幾久しい『LOGOUT』の御繁栄を祈りつつ、これをもちまして、月刊化お祝いの言葉にかえさせて頂きます。

というわけで、各界から熱い期待が寄せられる月刊ログアウトがいよいよスタート。これからは毎月30日に書店に並ぶことになるので、買いのがしのないように！

さて、月刊化を記念して、このページに掲載したサイン色紙を、ドーンとプレゼントするぞ。それぞれ2枚ずつ。記事の中ではコメントだけいただいている藤島康介さんからも、プレゼントの発送に合わせて色紙をいただけることになっているので、合計38名の人に色紙が当たることになるのだ。

応募には、かならず誌面とじ込みのアンケートはがきを使うこと。欲しいプレゼント欄に、誰の色紙が欲しいかを明記して、送ってくれ。アンケートに未回答だったり、複数のプレゼント名が書かれていると無効になるので、注意しよう。

締切は5月20日（当日消印有効）。発表は発送をもってかえさせていただきます。月刊ログアウトの感想も書き添えてね！

プロローグ

男は歓喜とも畏怖ともつかぬ声をあげ、異様な夢から目覚めた。

夢の中で感じた興奮が、目覚めた後もそのまま持続していた。その感覚があまりに鮮烈だったので、しばらくの間、どちらが現実なのか分からないほどだった。自分の肉体が自宅のベッドの上にいることを思い出すまで、十数秒はかかっただろうか。

夜明けにはまだ時間があり、窓の外は海底のように蒼い。男はベッドの上に上半身を起こし、はあはあと荒々しく息をしながら、夢の内容を反芻していた。普通の夢なら目覚めてからは急速に印象が薄れてゆくものだが、その夢は今しがた実際に体験したばかりのように、色も音も生々しく、細部まで思い出すことができた。

真っぷたつに裂ける大海。その下から浮上する途方もなく巨大な黒いもの。轟音をあげて崩れ落ちる氷の山。暗い空を焦がす真紅の炎。天から降りそそぐ火の雨。まるで天地創造の再現のようなすさまじい光景だ。その炎の中では、野獣の群れが悲鳴をあげ、苦しみ悶えながら燃え尽きてゆく……。

「……いや、夢ではない」男は自分の信念を確認するかのように、感じたことを口に出した。「あれはただの夢ではない——現実だ。まもなく現実になるはずのことだ……」

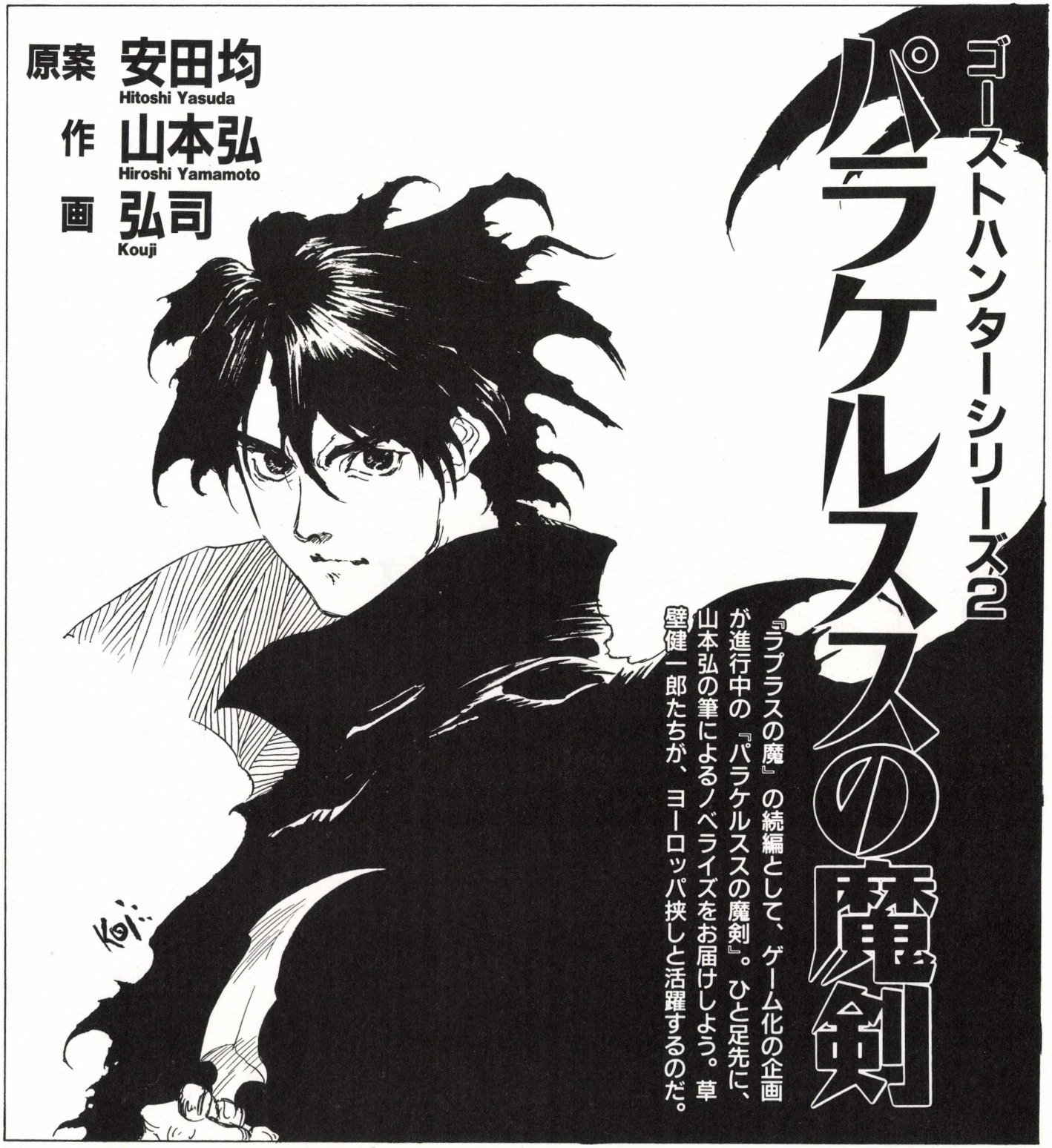
彼は自分の感覚に一片の疑いも抱かなかった。ついにその時がやって来たのだ。何十年も抱き続けていた信念が、野望が、夢が、現実になる時が来たのだ。

不敵な笑みを浮かべながら、男は静かに夜明けを待っていた。人々はまだ真実の夜明けを知らない。偽りの太陽の下、偽りの日々を過ごしているにすぎない。彼らに真の夜明けを、真の世界を見せてやるのだ。

私の、この手で。

1　ロンドンの再会

リバプールから五時間かけて走ってきた列車は、ごうごうと苦しげに息を吐き、連結器を軋ませなが



ら、終着駅ユーストンの煉瓦造りの構内にゆっくりと滑りこんできた。鋼鉄の巨体が重々しく最後の吐息を発して停車すると、白い蒸気がもうもうと渦巻く中、荷物を抱えた人々が、どっとホームに吐き出される。冬が近いため、暖かい車内から外に出たとたん、息がほんのりと白く変わる。ある者は懐かしい我が家への郷愁に胸を焦がし、ある者は初めて訪れる土地に不安を抱きつつ、ロンドンの街へと流れ出してゆく。

「アレックス！　鞄ひとつぐらい持ってくれたっていいんじゃなあい!?」

改札口近くの喧騒に混じって、露骨にアメリカ訛りのかん高い女の声がした。銅色の髪に釣鐘形の帽子をかぶり、すねた表情が可愛らしい。すでに三〇代を迎えているが、まだ学生のように若く見える。二〇年代のフラッパーの代表のようなほっそりした体形だが、決して華奢な感じはしない。両手で大きな旅行鞄を引きずって早足で歩く姿は、すらりとした手足に針金のような強さを秘めていることを感じさせ、愛らしさの中にもきつさの見え隠れする表情は、強固な意志の存在を暗示していた。

「甘えるなよ。こっちだって自分の荷物で手一杯なんだ！」

さっさと先を歩いていた男は、振り返って自分の持っているトランクを持ち上げた。女のしなやかな体形とは対称的に、がっしりした肩幅、いかめしい顔で、元ボクサーかフットボール選手だと名乗っても、充分に通用するだろう。外見がそのまま内面をも表現している。決して正義漢ではないが、不正や欺瞞は許せない性格だった。

女は憤然として、スカート丈が許すかぎりの早足で追いついてきた。女性としては背の高い方だが、それでも男の肩までしかない。二人が並んで歩くと、背の高さ、体格、歩幅の違いが歴然としている——そのくせ、似合いのカップルであることは、誰の目にも歴然としていた。

女はぷんとむくれた。「あたしの方が荷物が多いのよ！」

「服を山のように持ってくるからだ！」

「花のロンドンよ？　パーティに招かれてるのよ？　みすぼらしい格好で来れるわけないじゃない！」

「よしてくれ！　まるっきり田舎者の発言だぞ。先進国アメリカのハイセンスな都会女性の誇りはどこへやった？」

「あら、アメリカ女性の誇りがあるからこそ、イギリス人に馬鹿にされないように、おしゃれに気を使わなくちゃいけないのよ。あなたこそ、ここは紳士の国だってこそ、忘れてやしない？　レディ・ファーストの精神を尊重して、荷物ひとつぐらい持ってくれてもいいんじゃないかしら？」

「都合のいい時だけ女になるな！」

歩きながらの大声での言い争いに、すれ違う人たちが驚いて振り返る。しかし、口調はならず者のように荒っぽくとも、そこには憎しみのニュアンスはかけらも感じられない。まるで犬がじゃれ合うように、お互いに皮肉と悪口をぶつけ合って、喧嘩を楽しんでいるようにさえ見えた。きっとこれがこの二人の愛情表現なのだろう。

「クインさん！　ディランさん！　こっちです！」

改札口を抜けたところで、男が嬉しそうに手を振っていた。眼鏡をかけた金髪のひょろりとした男だ。さすがに青年と呼ぶには年を取りすぎているが、眼鏡の奥の小さな青い眼には、まだ好奇心いっぱいの子供の輝きを宿している。おしゃれにはまったく無関心なタイプなので、コートの着こなしがまるでなっていない。

「ビンセント！　変わらないなあ！」

アレックス・クインは喜色満面で眼鏡の男に歩み寄った。五年ぶりに再会したアマチュア科学者ビンセント・ホフマンは、少し照れ臭そうな様子だった。

「すみません、うっかり〝ディランさん〟とお呼びして……もうミセス・クインなんでしたよね？」

女は笑顔で首を振った。「ジュリエッタ・クインは戸籍上の名前。今でもペンネームはモーガン・ディランよ。みんな〝モーガン〟って呼んでるし、あたしもこっちが本名だと思ってる」

パラケルススの魔剣

「新聞社はやめたんですって？」

「ええ。今はフリーのライター兼小説家。朝から晩までタイプライター打って、二流の私立探偵を養ってるわ」

「二流の探偵とは何だ！」アレックスが食ってかかった。「俺がどんだけネタを提供してやってると思ってるんだ？」

モーガンは、つんと顔をそむけた。「あら、あたしの方が収入が多いのは事実よ。はるばるイギリスまで来れたのも、あたしのおかげだってこと、忘れないでよね」

「お前の金で来たわけじゃない！　出版社が招待してくれたんだろ！」

「同じことよ。あたしの方が有名人だし、忙しいの——だから、そろそろ仕事をやめて、家庭に入ってくれると嬉しいんだけどな。あたしがタイプ打ってる後ろで、食事の用意とかしてたりしてさ」

「やだね！　ヒモになんか落ちぶれてたまるか——ああ、くそ、何で婚姻届なんかにサインしちまったんだろう!?」

「もちろん、あたしの天使のような魅力にくらりときたからでしょ？」

「違う違う！　魔女の悪辣な策略にひっかかったんだ！」

「まあまあ……」ビンセントは苦笑しながら割って入った。「喧嘩はホテルでゆっくりしてください。電報で連絡を受けて、スミスさんがもう予約を取ってくださってます。パーティは明日の夜ですから、今夜は旅の疲れを落としてください」

三人は駅の前でタクシーをつかまえた。大量の荷物をどうにかトランクに詰めこむ。ビンセントは運転手に「サヴォイ・ホテルへ」と告げた。

タクシーは晩秋のガウアー・ストリートを南東に向かって走りはじめた。ロンドン大学のキャンパスを左に見ながら、ブルームズベリー地区を通過してゆく。ロンドンに着くとすぐにロンドン塔が見えるように思っていたモーガンは、生まれ育ったボストンと大差ない雰囲気に、ちょっとだけ失望した。それでもギリシャ神殿を模した大英博物館の前を通過する時、子供のようにはしゃいでしまって、アレックスをあきれかえらせた。

しかし、車がオックスフォード・ストリートを横切ってソーホー地区の狭い通りに入ると、せっかくの高揚した気分に水を差された。日暮れの近い街路に新聞紙と枯れ葉が散乱し、見すぼらしい身なりをした浮浪者が何人もたむろしているのが目に入ったのだ。昼間から酔っ払っている者もいる。

「イギリスも不景気のようね」モーガンは眉をひそめた。

「ええ、例の大恐慌以来、生活は苦しくなる一方でさあ」運転手が答えた。「たった三年で、すっかり街の雰囲気も変わっちまった。犯罪も増えたし、新聞には陰気なニュースばかり……」

「アメリカも同じさ」とアレックス。「〝暗黒の木曜日〟を境に、何もかも元気がなくなっちまったみたいだ。景気も、音楽も、街の活気も……」

「ファッションも」とモーガン。

「そうだな」アレックスは大げさにうなずいた。「俺がいちばん残念に思うのは、スカートの丈がまた長くなったことだ」

「もう！」モーガンは隣に座っている夫に肘鉄を食らわせた。

「そう言えば……」ビンセントは振り返って、モーガンをまじまじと見た。「髪を長くされてるんですね、ディランさん？」

モーガンは苦笑した。「あのねえ、もうとっくにボブ・カットの時代じゃないのよ。元気の良かったフラッパーは、早々にみんな引退して、家庭に入っちゃったわ」

「そうですねえ。考えてみりゃあ、いい時代でしたよ」運転手がしみじみと懐かしむように言った。「ほんの三年前なのに、もう何世紀も昔のことみたいだ。二〇年代のあの賑やかさは、ありゃいったい何だったんでしょうかねえ？　まるで夢でも見てたみたいだ」

「そうだな。みんなで夢でも見てたのかもしれん」アレックスはうなずいた。「繁栄だ好景気だとうかれていたが、結局のところ、中身の何もない風船みたいな繁栄だったんだ。いつかは破裂する運命だったのさ。考えようによっちゃあ、世界は正しい姿に戻ったのかもしれん……」

やがてタクシーはソーホー地区を通り抜け、ストランド通りに面したサヴォイ・ホテルに到着した。

「おいおい、本当かよ?」

ちょっとしたことでは動じないアレックスも、案内された客室を見渡し、驚きの声を洩らした。このホテルが建設されたヴィクトリア時代の様式をそのまま残した重厚なインテリアは、まるでおとぎ話に出てくる城のようだ。アメリカではこんな広い部屋に泊まったことは一度もない。

「へえ、素敵!」

東に面した窓のカーテンを開けて、モーガンは子供のような歓声をあげた。窓のすぐ外には、通りひとつ隔てて、ジョージ王朝様式の素晴らしい建物が建ち、夕陽を浴びてサーモン色に染まっている。アレックスは彼女の肩越しにその風景を眺めた。

「あれがバッキンガムか?」

「馬鹿ね。サマセット・ハウス——高等裁判所よ。まあ、元はサマセット公爵の宮殿だったそうだから、宮殿と間違うのも無理ないけどね」

サマセット・ハウスの右側にはテムズ河がまっすぐ流れており、ずっと東の方まで見渡せる。二キロほど下流には、サーモン色に染まったスモッグにうっすらと霞んで、有名なタワー・ブリッジのシルエットも見えた。最高の眺望の部屋だった。

あまりの豪華さに、アレックスは落ち着かない様子だった。「本当にこのホテルでいいのか? 間違えたんじゃないのか?」

「そんなわけないでしょ。貧乏性ね!」

「そういうわけじゃないが……ちょっとびっくりしたんだ。まさかこんな最高級ホテルだとは思わなかったから」

「私たちの招かれてるパーティは、このホテルで開かれるのよ。それでスミス氏が気を利かせて、同じホテルの部屋を予約してくれたんだわ。ボストンから来た田舎者がロンドンで迷子にならないようにね」

「しかし、そのスミスって男、そんなに金持ちなのか? 作家をわざわざアメリカから招待したり、こんな高級ホテルに泊めたり……オカルト専門の出版社なんて、そんなに儲かるとは思えんが」

モーガンは笑った。「馬鹿ね。出版社はスミス氏の事業の一部よ。よく知らないけど、旅行業とか貿易とか、いろいろ手広くやってるらしいわ。この前から飛行機にも手を出してるとか……出版社の経営は、まあ趣味みたいなものね」

「そんな名士がオカルト研究か?」

「アメリカとは違うのよ。イギリスの心霊科学研究には半世紀の歴史があるの。スミス氏の出版してるヘスピリチュアル・インクワイラー〉という雑誌にしても、二〇年以上続いてるのよ。イギリスの心霊研究界ではかなり有名な人物ですって。もちろんSPRにも顔が利くし……だからこそ、SPRの会員でもないあたしたちを、わざわざアメリカから呼び寄せて、今度のパーティに招待してくださったんじゃない」

アレックスは首をかしげた。「そんなに名誉なことなのかねえ?」

「もちろん名誉よ。SPRは伝統ある団体ですもの。あたしたちみたいな下層階級の人間は入会なんかできないのよ」

SPR(心霊研究協会)は今年で創立五〇周年を迎える、イギリスで、いや世界で最大の心霊研究団体である。初期のメンバーの中には、『シャーロック・ホームズ』の作者のアーサー・コナン・ドイル、数学者のチャールズ・ラトウィッジ・ドジスン(ルイス・キャロルという名の方が知られている)、電子を発見してノーベル賞を受賞した物理学者J・J・トムスン、やはり物理学者で数多くの業績を残したレイリー卿の名も見られる。ダーウィンとともに進化論を唱えたアルフレッド・ラッセル・ウォレスや、放射能を発見したマリー・キュリーも、SPRの名誉会員であった。

その他にも、数え切れないほどの物理学者、心理学者、政治家、貴族、聖職者など、上流階級に属する人物が、SPRの会員名簿に名を連ねていた。現在では初期ほどの熱気はないものの、依然として数百人の会員が活動している。

「うーむ、気が進まんなあ」アレックスは首を振った。「何だかんだ言っても、しょせんオカルト狂の集まりだろ?」

「オカルトは嫌い?」

「ああ。幽霊だの霊媒だのを信じるような奴の気が知れん」

モーガンはくすくす笑った。「あんな体験をしたのに?」

「ああ……」窓ガラスに映るアレックスの表情が少し険しくなった。「あんな体験をしたからこそだ。あんなとんでもない話は、それこそフィクションだったってことにしておきたいね。君の本みたいに」

「そうね……」

夫が七年前の出来事をあまり話題にしたがらない心理は、モーガンにもよく理解できた。それは二人が知り合うきっかけになった事件ではあったが、平凡な日常生活の中で気軽に口にできるような種類の思い出話ではなかったからだ。

第一の理由は、その体験があまりにも忌まわしい出来事に満ちていて、思い出すのが苦痛であることだった。今でもモーガンは、何か月かに一度、あの時のことを悪夢の中で再体験することがある。

夢の中の彼女は、地下室の闇の中にひとりぼっちで、大きな鼠の群れに襲われている。異世界の城の中で、顔の無い青い妖怪と素手で殴り合っている。霧の中で戦っている巨大な二つの影を戦慄とともに見上げながら、そこから逃げようと懸命にボートを漕いでいる。あるいは生贄の台に縛りつけられて身動きならず、時空を超越した邪神が彼女を破滅させにやってくるのを待ち受けている……現実の体験ではいずれも間一髪で逃げおおせることができたが、夢の中の彼女は、鼠に体中を食いちぎられ、青い妖怪の爪に切り裂かれ、水中にいるものにボートをひっくり返され、邪神に飲みこまれ、悲鳴とともに飛び起きてアレックスを驚かせるのだ。

第二の理由は、その体験があまりにも非現実的すぎて、口に出すのがためらわれるということだった。誰かに話しても、まず信じてもらえないだろう。モーガン自身、時たま、本当に自分があんな異常な体験をしたのだろうかと疑惑に襲われることがある。あれは本当に妄想ではなく、現実にあったことなのだろうか——異世界にある城の中で怪物と戦ったり、一世紀も前に死んだはずの数学者と会話したりというようなことが?

だが、それは疑えない事実だった。彼女の右脇腹には青い妖怪の爪にひっかかれた傷が残っているし、宝石箱の底には異世界から脱出した時に持ち帰った装身具がある——そして、彼女の傍にはいつも、同じ体験をしたアレックスがいる。

第三の理由は、その事件には多くの親しい人々の死がからんでいることだった。ジョアンナ、オーガスト、ブラックウッド、カサンドラ、ビヨンド、そしてラプラス……ほんの数日、あるいは数時間しかともにしなかった者たちだが、みんな彼女に深い影響を残して去って行った。もう記憶は褪せつつあるが、今でも彼らのことを思い出すたびに、胸の片隅にせつない痛みが感じられるのだ。

しかし、アレックスのようにそれらの体験をなかったことのように振る舞い、平凡な現実世界の生活を続けることは、モーガンにはどうしてもできなかった。事実から顔をそむけて忘れ去ることは、彼女の基本的性格が許さなかった。

そこで彼女は原稿を書いた——大筋は現実の通りだが、ラプラス以外の登場人物を仮名にし、事件の順序や事実関係を多少変更して、小説的な描写や台詞を付け加えた。恐ろしいシーンはよりおどろおどろしく、ラブ・シーンはよりロマンチックに、アクション・シーンはより派手にした。一枚打つごとに悩み、推敲を繰り返したので、完成には三年近くもかかってしまった。

自分たちの体験を事実として発表するつもりは、最初からなかった。事実をありのままに書いても、誰も信用しないのは明白だ。これは事実なのだと強硬に主張したら、精神病院に送られかねない。だからあえてフィクションの体裁を取ったのだった。

アレックスは気が進まない様子だった。誰も信じてくれないものを発表して何になる、と。しかし、どうしても書かなくてはならないという強い衝動が、モーガンを突き動かした。後から考えてみれば、それは一種の心理的な安全弁だったのかもしれない。圧力が高まって爆発寸前の容器から蒸気を逃がすように、自分の内にある記憶や想いを文章の形で外に出すことは、緊張を和らげ、心に安定をもたらしてくれるのだ。

モーガンは強い女性だった。と同時に、時空を超越した世界の彼方で、狂気と恐怖の限界を極めた彼女は、自分の強さの限界をもよく知っていた——

書かなければ正気が保てないということを。

こうして書き上がった〝小説〟『ラプラスの魔』は、アメリカ国内ではなかなか買い手がつかなかった。原稿を見せられた編集者は口を揃えて「設定が難解だ」「うちの読者には向かない」「リアリティに欠ける」などと評し、原稿を突き返してきたのだ。ようやく小さな出版社が買い取ってくれて、下手くそな表紙絵を付けてごく少部数だけ発行されたが、一部の怪奇小説マニアを除いては、ほとんど話題にならなかった。

モーガンは研究のためにイギリスに渡ったビンセントにも、その本を一冊送った。彼もまた、モーガンやアレックスとともに、異世界で多くの驚くべき体験をした人物だった。それがきっかけで、心霊現象の科学的解明に前よりいっそう熱心に取り組むようになったのだ。

ビンセントがSPRの活動を通じて知り合ったフィリップ・A・スミス氏にその本を見せたところ、スミス氏は大いに興味をそそられたらしかった。彼はさっそくモーガンに電報を打って、イギリスでの出版権を得た。

こうして発売されたイギリス版『ラプラスの魔』は、ベストセラーにはほど遠かったものの、本格オカルト小説としてそこそこの評判を得た。H・G・ウェルズがこの本を読んで「ストーリーは陳腐でどうしようもないが、怪奇小説に最新の原子物理学の概念を取り入れた点だけは評価できる」と友人に語ったといわれる。

まともな文学者や科学者はこの本に見向きもしなかったが、心霊研究家の間での評価は高かった。本の中に出てくる多くのオカルト知識が正確であったからだ。ストーリーそのものが、話題になった「ウェザートップ邸事件」をヒントにしていることも明白だった。モーガン自身がこの事件を調査したことも、スミス氏の付けたあとがきによってほのめかされていた。

大西洋をひとつ隔てているために、多少の情報の混乱があったらしく、いつの間にかイギリスでのモーガンの肩書きは「心霊研究家兼著作家」ということになってしまっていた。SPRのパーティに招かれたのも、そのためであるらしい。

パラケルススの魔剣

「七年になるのよね……」真っ赤に染まってゆく晩秋のロンドンの空を見上げながら、モーガンはつぶやいた。「何だか、つい昨日のことみたい。今でもひとつひとつの光景を鮮明に想い出せるわ——そのくせ、夢の中の出来事みたいに現実感がないの。本当に自分があんなことをしたんだろうか、って……」

「夢だったのさ……」

妻の不安を拭い去ろうとするかのように、アレックスは背後から彼女を抱きしめ、耳の後ろに優しくキスをした。

「……あの世界はみんなラプラスの夢だったんだ。奴が死んで、夢は醒めた。あの世界はもうないんだ」

「悪夢は終わったのよね。そう、それは分かってるの……」モーガンは自分を納得させようとするかのようにつぶやいた。「でも、私の中の何かが〝違う〟と言ってる。この世界はまだ悪夢の延長にあるんだって。誰かの見ている夢の中なんだって。そしてあたしたちはみんな——」

モーガンの言葉は不意に途切れた。アレックスが強引に妻を振り向かせ、唇をふさいだからだ。

「……これも夢か？」長い抱擁の後、アレックスは言った。「このキスも、俺の腕の感触も、みんな夢だと思うか？」

「そうね……」モーガンは恥ずかしそうに微笑んだ。「夢だとしたら素敵な夢だわ。醒めてほしくない」

「ああ。この世界が夢か現実かなんてことは関係ない。確かなのは、今、目の前にあるものだけだ」

アレックスは振り返り、大きく腕を広げて、広い客室と豪華なベッドを指し示した。

「せっかくこんな豪勢な部屋に泊まったんだ。こんな機会は滅多にない。今夜はロンドンの夜景を見ながら、王子様とお姫様になった気分で、たっぷり楽しもうじゃないか」

モーガンは吹き出した。「やめてよ。あなたの顔にそんな台詞は似合わないわ——だいたい、旅の疲れが残ってるんじゃないの？」

「俺はぜんぜん平気さ。君は？」

「正直言って、ちょっぴり疲れたわ。船から降りてすぐ、列車に五時間も揺られたし」

「だったら、今夜は徹底的に疲れさせてやるさ。夢も見ないぐらいにな」

「馬鹿！」

モーガンは笑いながら、カーテンを閉めようとした。

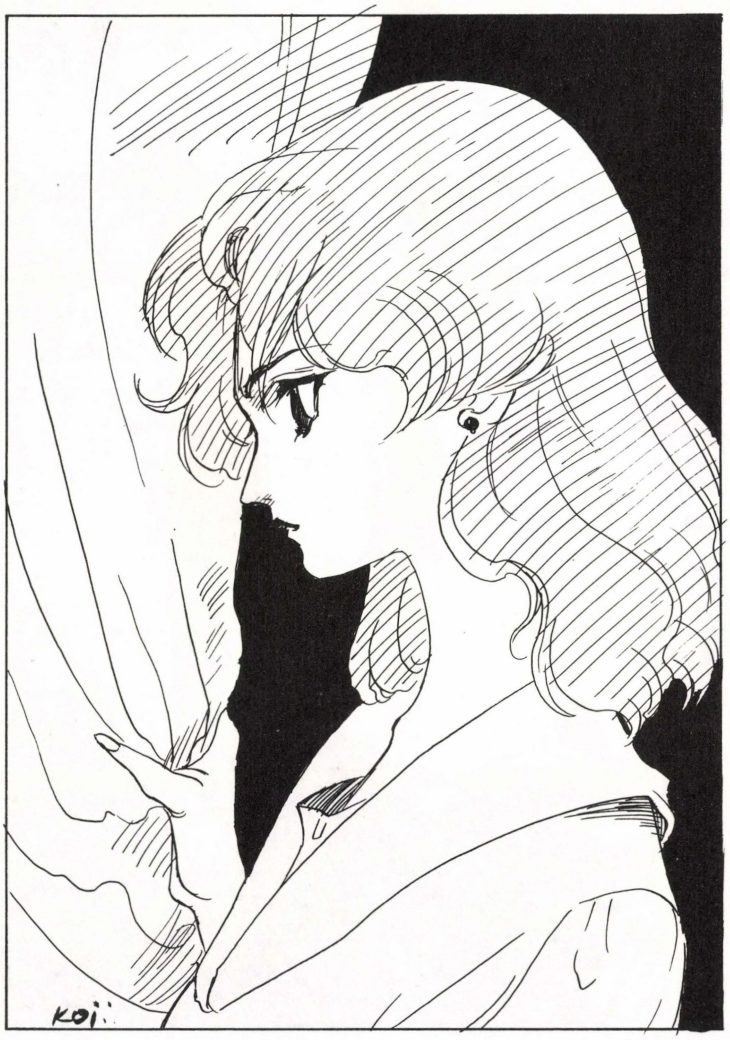
ふと、その手が止まった——アレックスは敏感に妻の異変に気がついた。窓縁に硬直したように立ち、怪訝そうな表情で街路を見下ろしている。

「どうかしたのか？」

モーガンは茫然とつぶやいた。「……ケンがいたわ」

「ケン？　クサカベか!?」

草壁健一郎——若い日本人の霊能力者で、謎めいた部分の多い男だった。七年前のウェザートップ事件で彼らと行動をともにした、もう一人の人物である。事件が終わるとすぐに日本に帰国し、以後、まったく音信が途絶えている。



アレックスはモーガンを押しのけるようにして窓に顔を寄せ、三階下の街路を見下ろした。「どこだ？」

「もういないわ。ほんの一瞬だったから。下の舗道を歩いてたのよ」

夕闇の迫る舗道には、数人の通行人が歩いているだけだった。東洋人らしい人物は見当たらない。

「まさか!?　何であいつがロンドンなんかにいるんだ？」

「でも、確かに彼だったわ。顔を見たもの」

「見間違いだろう。東洋人の顔なんて、みんな同じに見えるからな」

「あたしの視力が両方一・五なの、知ってるでしょ？　それに顔だけじゃないの。歩き方とか物腰とか……全体の雰囲気がそっくりだったのよ」

「気のせいだろう。さっきまであんな話をしてたから、たまたま通りかかった東洋人が彼に見えたんじゃないのか？」

「……かもしれない」

モーガンはしぶしぶその可能性を認めた。何と

言っても、ほんの数秒の出来事だ。自分の観察力に完璧な自信があるわけでい。

「そうね——たぶん見間違いだわ」

そう言いながらも、モーガンは不安を隠せなかった——自分の見た健一郎が現実の存在ではなく、まるで自分の内にある悪夢の一部が実体化したように思えたのだ。

2　心霊研究協会

翌日、昼間のうちにたっぷりロンドン観光を楽しんだ二人は、夕方になってホテルに戻った。SPR創立五〇周年パーティに出席するためである。

モーガンが例によって着替えと化粧に手間取ったので、会場に入ったのは定刻より二〇分ほど遅れていた。サヴォイ・ホテルのパーティ・ルームは、すでに一〇〇人以上の盛装した老若男女でごった返している。その合間をすり抜けるようにして、高級なワインの入ったグラスをトレイに載せた給仕たちが、優雅な足取りで行き来している。

上品な会話が潮騒のように会場を満たしていた。ピアノの調べが静かに流れ、時おりグラスの鳴るチンという澄んだ音が響く。これがイギリスの上流階級というものなのか——下品なジョークや笑い声の乱れ飛ぶアメリカ式の騒々しいパーティに慣れたモーガンたちは、ちょっと緊張してしまった。

「……おい、そのドレス、やっぱり胸が開きすぎじゃないか？」

アレックスは妻の耳に小声でささやいた。モーガンの着てきた黒いイブニング・ドレスは、確かに胸のカットが大胆だった。アメリカでは当たり前だが、ここでは目立ちすぎるかもしれない。若い女性の姿が少ないこともあって、なおさらだった。

「いいわよ、これぐらいで」モーガンは夫の嫉妬まじりの忠告を一蹴した。「どうせこんなとこに来たんだから、少しぐらい目立なきゃ損だわ」

ちょうどその時、司会者が壇に立ち、創立五〇周年を祝う会長のスピーチが読み上げられると告げた。

SPRの現在の会長は、創立者ヘンリー・シジウィックの未亡人、エレナー・ミルドレット・シジウィックである。彼女は有能な数学者で、若い頃は物理学者レイリー卿の助手を務め、ノーベル賞につながる多くの実験に立ち合った。二年前に死去した彼女の兄のアーサー・ジェームズ・バルフォアは、保守党の指導者で、首相にまでなった人物である。バルフォアもまた熱心な心霊研究家で、何度も交霊会を行なっているし、一九世紀末のわずか一年間ではあるが、SPRの会長を務めたこともある。

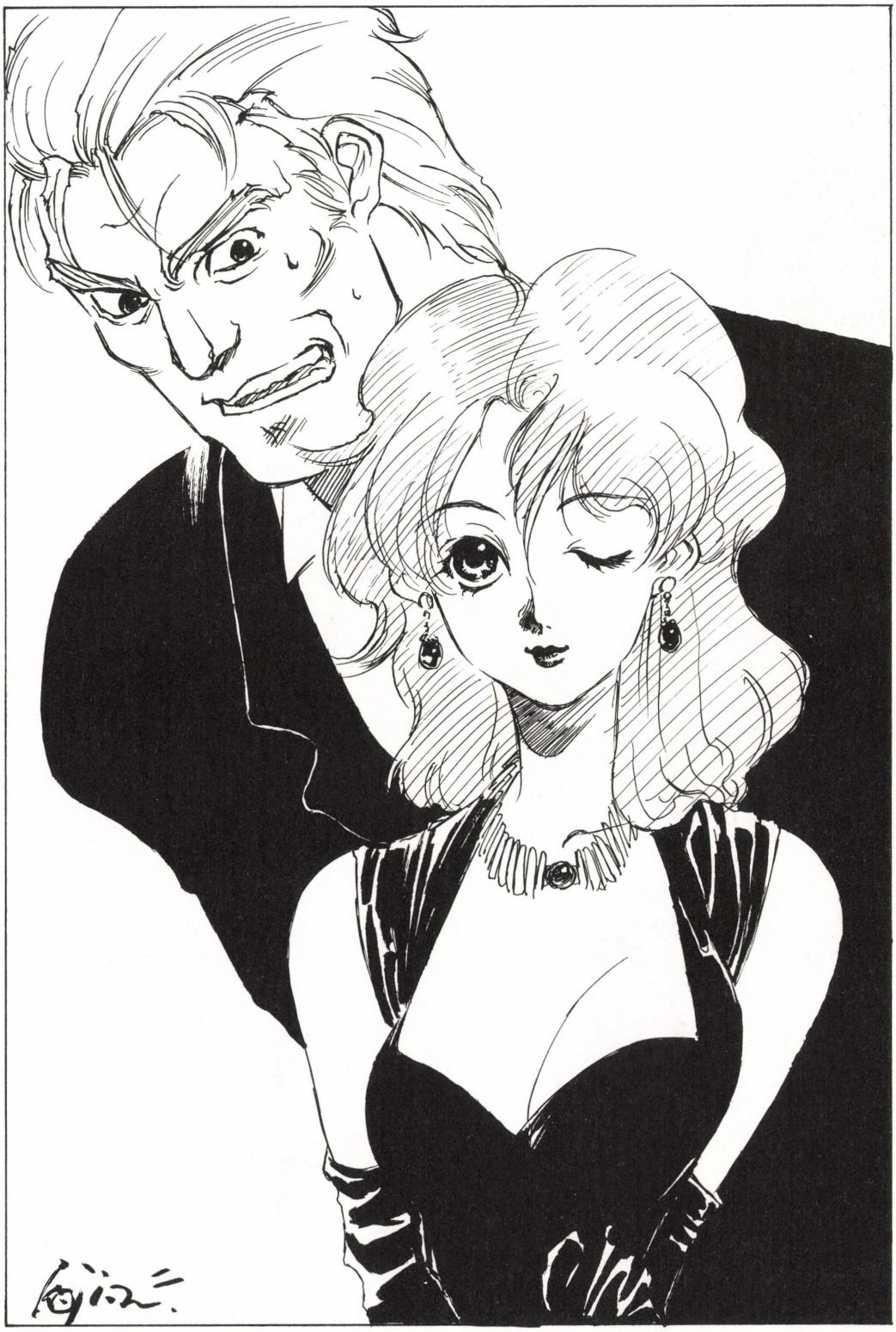
もっとも、シジウィック夫人は高齢でほとんど身動きできないので、現在の会長の地位は、過去の業績に敬意を表した形ばかりのものだ。夫人はこのパーティにも欠席しており、スピーチは弟のジェラルド・バルフォアによって読み上げられた。

スピーチの内容はモーガンたちには退屈きわまるものだった。シジウィック夫人は二〇年も前の事件——兄のアーサー・バルフォアが、四人の自動筆記家の女性を通じて、死んだ恋人のメアリーからの通信を受け取ったというもの——を例に挙げ、死後の生命が確かに存在すること、死者との交信が可能であることを力説していた。モーガンにはありきたりの怪奇談のようにしか思えなかったが、聴衆には感銘を与えたらしく、長いスピーチが読み終えられると、控え目だが力強い拍手が巻き起こった。

アレックスはふんと鼻を鳴らした。「予想はしてたが、ずいぶん退屈なパーティになりそうだな」

「そんなことないわよ。ほら、あっちで何かやってるわ」

会場の片隅では、心霊術の実演が行なわれていた。インド風のターバンを頭に巻いて髭を生やした、しかし顔は明らかにイギリス人である男が、テーブルの上の奇妙な器具に念力を送っている。二〇人あまりのパーティ客がそれを取り巻き、熱心に観察していた。二人はさっそくジャーナリストの野次馬根性と探偵としての好奇心を発揮し、人垣の合間から覗



パラケルススの魔剣

きこんだ。

ガラスでできた高さ二〇センチほどの塔のようなものの上に、針金を曲げて造られたシーソーのようなものが載っている。シーソーは一点で支えられているだけなので、ちょっとした風や振動で大きく揺れた。男が真剣な顔つきで手をかざすと、シーソーはその手から出ている見えない力に反発するように、ゆっくりと回転しはじめた。観客は感嘆の声をあげ、拍手した。

「このような力は誰にでもあるのです。私たちはこれを〝磁気流体〟と呼んでいます。難しいことではありません。心を広く持ち、私の発するパワーを受け入れれば、みなさんもこの〝コズミック・ダイナモメーター〟を自由に動かせるようになるのです」

男はそう言って、観客の中からショールを巻いた太った中年の婦人を選び出し、実験台にした。婦人の腕に手を添え、「指先に意識を集中し……心を宇宙に開くのです」と繰り返し催眠術のように話しかける。誘導されるままに、夫人が〝コズミック・ダイナモメーター〟に指先を近づけてゆくと、三センチまで近づいたところで、シーソーがまた回転しはじめた。

「できたわ！　私もできたわ！」婦人はひどくはしゃいでいる。

周囲の人に聞かれないよう、モーガンは小声で夫にささやいた。「ねえ、どんな仕掛けがあると思う？」

「あのメカニズムは解明済みですよ」

後ろから話しかけられ、びっくりして振り返ると、ビンセントが立っていた。さすがにいつもの野暮ったい格好ではなく、正装をしているが、動物園のペンギンみたいで、まったく似合っていない。

「驚かせてすみません。姿をお見かけしたものですから」

「いいのよ」とモーガン。「それより、あの仕掛けを解明したって？」

「ええ。実験に立ち合わせてもらって、検電器で測定したら、あっさり謎が解けました。静電気の作用なんですよ。あのガラスの台座が絶縁体になっていて、金属部分に溜まった静電気を逃がさないようになってるんです。この通り、床には絨毯が敷いてありますからね。歩き回れば自然に人体に静電気が溜まります。実験の前にちょっと金属部分に触れて、その静電気を移してやればいい。あとは手を近づければ、同種の電荷の反発作用で回転するわけです」

「じゃあ、あの偽インド人は、その原理を知ってやってるわけ？」

「たぶんね。あのご婦人は毛糸のショールを巻いているでしょう？　あれも静電気を溜めやすいんですよ」

アレックスは顔をしかめた。「そんなペテン師をのさばらせといていいのか？」

「もちろん実験結果は報告しましたよ。でもねえ――」ビンセントは肩を落とした。「説明されても信じようとしない人が多いんですよ。あの男は他にもいくつかの芸を見せるんです。彼の霊能力を本物だと信じこんでいる人間には、いくらトリックがあると説明しても無駄なんですよ。反対に、高潔な人物を確かな証拠もなしに侮辱するとはけしからん、なんて言われてしまう……追放するのは困難でしょうね」

「ひどい話だな」

「まったくです。あいつの喋り方を聞いてるとむかむかしますよ。だいたい〝磁気流体〟って何ですか？　磁気が水みたいに流れるなんて、聞いたことがない」

その隣のテーブルでは、派手な風貌の偽インド人とは対照的に、どこといって変わったところのない中年の男が、黙々とカードを並べていた。正面に座った上品そうな老婦人が熱心にそれを眺めている。最初はトランプ占いかと思ったが、違っていた。

「さあ、あなたの選んだカードがこの中にあるはずです」

そう言って男は、拾い上げた数枚のカードを表に返して、老婦人に見せた。

「まあ、ハートのQだわ！」老婦人は目を輝かせた。「何てすごいのかしら！」

男はにっこりと笑うと、傍に立ってじっと見ていたモーガンに気づき、声をかけた。

「どうですか、お嬢さん？　あなたもやってみませんか？」

お嬢さんと呼ばれて気を良くしたわけではないが、興味を抱いたモーガンは、老婦人の隣に腰を下ろした。

「どうすればいいんですの？」

「絵札の中から好きなものを一枚選んで、言ってみてください。カードの山の中から、霊がそれを探し出します」

「いいわ。じゃあ……スペードのJ」

「分かりました」

男はカードを何度かシャッフルすると、それをモーガンにも手渡してシャッフルさせた。テーブルの中央に裏返しに置いたカードの山を、さらに何度か彼女にカットさせて、いくつかの山に分ける。男はそれを何らかの規則に従って並べ替えはじめた。その手順はあまりに複雑すぎて、一度見ただけではとうてい覚えきれない。

やがて男は、デッキの中から数枚のカードを選り分け、「この中にスペードのJがあるはずです」と宣言した。男が手に取って、表に返してみると、確かにその中にスペードのJがあった。

「へえ、すごいわ」モーガンは控え目な賛辞を送った。「もう一度できます？」

「もちろん。何度でも」

「じゃあ、次はハートの2を」

すると男は首を振った。「いや、それはだめです。絵札を選んでください」

「どうして？」モーガンは驚いて眼をぱちくりさせた。「絵札も字札も同じようなもんでしょう？」

「いいえ。私に憑いている霊は絵札しか探せないんです」男の表情は大真面目だった。

モーガンは吹き出したくなるのを懸命にこらえた。「幽霊は絵札が好きなの？」

「それは分かりません。しかし、これは綿密な実験と観察を重ねたことによって得られた科学的結論です。この実験は字札ではどうしてもうまく行かないのです」

「実験、ね」モーガンはあきれ返った。「でも、絵札は選べても字札は選べないなんて、すごく不自然じゃないかしら？」

しかし、男は平然としていた。「そのような考え方は非合理的です」

「えっ、何ですって？」

非合理的なことを言う相手に「非合理的」だと言われ、モーガンは面食らった。

「だってそうでしょう。原理は不明ですが、ここにこういう現象が確かに存在する。絵札ではうまく行くが、字札ではうまく行かない。これは統計によって証明された事実です。それを拒否しようとするあなたの態度は、非合理的だと言うしかありません」

「そうですよ、あなた」老婦人が男の弁護に回り、モーガンに非難の視線を向けた。「心霊現象を科学的に研究するためには、心を広く持たなくてはいけません。古い非合理的な常識にとらわれていては、宇宙の真実は見えてきませんよ」

モーガンは何か言い返したかったが、あまりのショックに茫然となって、言うべき言葉が出てこなかった。人間がここまで愚かになれるとは信じられない。

「もういい、行こう」

アレックスが彼女の腕を取って立ち上がらせた。モーガンはしぶしぶそのテーブルを離れた。歩きながら振り返ると、老婦人はまた男の手品に夢中になっていた。

「あいつの手つきはプロだな」アレックスはささやいた。「素人じゃ、あんなあざやかにシャッフルできない。あの男とポーカーをやるのは遠慮したいね」

「ああやって金持ちの老人を騙してたら、ポーカーよりずっと儲かるわよ」モーガンは腹立ちを抑えきれなかった。「おまけにあのぬけぬけとした態度！……オーガストを思い出すわ」

ディック・オーガストは七年前の事件でウェザートップ邸探索に同行したインチキ霊媒師である。ふてぶてしさだけが取り柄の男だった。彼も屋敷の地下にある五芒星を通って異世界に行き――そして死んだ。

「詐欺師にいちばん必要なのは、手先の器用さや話術よりも、面の皮の厚さだ」とアレックス。「どんな途方もない嘘をついても、態度さえ堂々として

れば、人は騙される――そんな連中は大勢見てきたよ」

「でも、何で絵札しか選ばせなかったのかしら？」

「それはね」ビンセントが解説する。「字札と絵札じゃ、吸着力が違うからです」

「吸着力？」

「ええ。あれも実験してみたことがあります。新品のカードでは、絵札の方が字札よりくっつきやすいんですよ。印刷されている面積が広いんで、インクの摩擦の関係でしょう。ほんのわずかな差ですけどね。あなたにカードをカットさせたでしょう？　山をそっとカットすると、かなりの確率で、持ち上げた底に字札が来るんです。それを利用して字札と絵札を選り分けてるんですよ」

「でも、特定の絵札を選び出したのは？」

「何枚かの絵札の裏に、目印の傷がつけてあるんだと思いますよ。全部のカードに傷をつけたら目立ちますけど、数枚ならほとんど気づかれませんしね」

「だったら、うまく絵札がくっつかなかったり、相手が目印のないカードを指定したら、失敗することもあるんじゃない？」

「もちろん、失敗しますよ――でも、たまに失敗してみせるおかげで、あの男の信憑性がかえって増すんです。奇術なら必ず成功するはずだ。本物の霊能力はうまく働かないこともあるんだ……ってわけです」

「あきれた！」モーガンは混乱した頭をぶるぶると振った。「あの連中の頭の中の方が、オカルトよりもよっぽど神秘だわ」

「ええ、まったくです」ビンセントは深く嘆息した。「正直言って、失望ですよ。イギリスは心霊研究の本場だと聞いてやって来たのに、あまりにもレベルが低すぎる。科学を何も知らないくせに〝科学〟という言葉を濫用してるだけなんです……今さらながら、ジョアンナやケンはすごかったんだと思いますよ。彼らのような本物の霊能力者なんて、めったにいない」

「めったに、ということは、本物も中にはいるってこと？」

「ええ。たぶん、一〇〇人に一人か二人ぐらいは――ほら、彼女がそうですよ」

ビンセントが指差したテーブルには、別の人だかりができていた。その中心に座って注目を集めているのは、人形のように華奢な少女だった。金のブレスレットをはめた両手をテーブルの上に置き、眼を閉じて何か黙考しているようだった。年齢は一七歳ぐらいだろうか。美しい黒髪が花嫁のような白いドレスに映え、清楚な雰囲気を強調している。まだ大人の色香は感じさせないが、どこか南国風の顔立ちが神秘的な魅惑を漂わせていた。

自分がこのパーティの出席者の中でいちばん美しい女性だと、ひそかに自負していたモーガンは、ちょっぴり嫉妬にかられた。

「イギリス人じゃないわね。誰なの？」

「フランカ・ステラ。スミスさんがフランスから呼び寄せた女の子です」少女の精神集中を邪魔しないよう、ビンセントは小声でささやいた。「ジプシーの血が混じってるんだそうです」

「あれが本物の霊媒か？」アレックスが疑わしそうに言う。

「予知と透視の能力があるんだそうです。まだ本格的にテストはしてませんけど――僕が見たかぎりでは、少なくとも小手先のトリックは使ってませんね」

「あれは何をやってるの？」

「ヨーロッパ情勢を占ってるんだそうです。本人は政治の問題は難しくて敬遠したいらしいんですが、周囲の連中にせがまれたんですよ。あそこにいる紳士たちが、次はどんな株が儲かるか知りたいらしくて……」

「やれやれ、懲りない連中ね」

モーガンは人だかりの輪に軽蔑の視線を向けた。利己的な大人たちに利用されている少女が、ちょっとかわいそうに思った。

「でも僕は、彼女は本物じゃないかって気がするんです。どことなくジョアンナやケンに雰囲気が似てますから」

「確かにそうね」と言ってから、モーガンはあることを思い出した。「そうそう、ケンと言えば――」

昨日あったことをビンセントに話そうとした時、まるでそのタイミングを見計ったかのように、一人の男が彼らの前に現われた。

「やあ、ホフマンくん」男はにこやかにビンセントに挨拶した。「おや、もしかして、そちらのお二人は……？」

「ええ、そうです。こちらがモーガン・ディランさんと、そのご主人のアレックス・クインさん――ディランさん、こちらがフィリップ・A・スミス氏です」

「初めまして」

スミスと握手を交わしながら、モーガンは心の中で「わお」と歓声をあげていた。大西洋を越えて何度も手紙のやり取りをしていたが、顔を合わせるのは初めてだ。出版社の社長でオカルト・マニアという情報から想像していたイメージと違い、中年の渋い魅力に満ちあふれた紳士だった。まるで『シャーロック・ホームズ』の挿絵から抜け出たようだ。知的な風貌だが、学者のようにひ弱な感じはせず、むしろ内面的な精悍さといったものを感じさせる。アレックスとはまた異なる魅力があった。

「ようこそロンドンへ」スミスはさわやかな笑みをモーガンに向けた。「お会いできる日を楽しみにしておりました」

「こちらこそ、わざわざ海を越えて招待していただいて光栄ですわ」

「とんでもない。これは私個人のわがままですよ。あの本を読んで、ぜひ実物のあなたとお会いしたかった。このパーティは口実にすぎません――しかし、たった今、ひとつだけ失敗したことに気がつきました」

「はい？」

「あらかじめ写真をお送りいただければよかった。これほど美しい方とは思いませんでした。裏表紙に著者の写真を付けていれば、本の売上げは五割は上がっていたでしょうに」

見え透いたお世辞だったが、語り方が俳優のように見事だったので、モーガンはすっかり気に入ってしまった。もっと若く、隣にアレックスがいなかったら、今の台詞で落ちていたかもしれない。

「ま、確かに外見がましなだけが取り柄ではありますがね」

夫が口をはさんだが、モーガンはスミスに夢中で聞いていなかった。悪口を言うといつもならすかさず肘鉄が飛んでくるのに、無視されたことで、アレックスはいっそう不機嫌になった。

スミスはアレックスに向き直った。「こんな美しい女性を奥さんにできるとは、クインさん、あなたも幸福な方だ」

「そうでもないですよ。外からは分からない苦労というものも、いろいろありましてね」

アレックスは口では笑っていたが、眼の奥には嫉妬の火花が散っていた。スミスはそれに気づかないふりをして、ついっと視線をそらせた。

「ところで、このパーティのご感想は？」

「ええ、そうですわね。正直言ってとまどっています」

モーガンは言葉を選んだ。スミスに失礼なことは言えないが、心にもないお世辞を言うのは嫌いなたちである。

「と言いますと？」

「だって、こんなに名士の方や、立派な研究者や、そのう……すごい霊能力者の方がいっぱいいらっしゃるんですもの。私みたいな一介の物書きなんか、とてもこの場にそぐわないような気がして」

その言葉に秘められた皮肉に気づき、スミスは微笑んだ。

「そんなことはありません。この場にいる誰よりも、あなたは偉大な方だと、私は思っていますよ」

モーガンは苦笑した。「お世辞もそこまで行くと大げさですわよ」

「いや、そうは思いませんな」スミスは少し声をひそめた。「あなた方もお気づきのように、ここに集まっている者の大半は、つまらぬ詐欺師と、その信奉者たちです。神秘主義（オカルティズム）や心霊主義（スピリチュアリズム）など、〝主義（イズム）〟さえつけば学問になると思っている。子供がおもちゃに夢中になるように、内容のない概念をもてあそんでいるだけです。あなたやご主人、それにホフマンくんのような真の超自然体験をされた方は、まずおりますまい」

「真の超自然体験？」

「五芒星を通って異世界に行き、ラプラスと対決して、この世界を救ったことです」

ビンセントの顔が蒼ざめた。アレックスは無表情だ。モーガンは内心の動揺を悟られまいと、無理に笑みを浮かべた。

「勘違いしておられますわね。『ラプラスの魔』はただの小説ですのよ。あのヒロインはあたしじゃありません」

「まあ、表向きはそういうことになっていますがね」

スミスはモーガンの瞳を覗きこみ、意味ありげに微笑んだ。「しかし、ちゃんとした知識のある者が読めば、小説の体裁の奥に真実が隠されているのが分かります。たとえば『ルルイエ異本』のハスターに関する記述や、フレティーニの『時間と蜘蛛の巣（タン・エ・トワル）』の理論など、ただの小説家が知っているわけがない。そこらの図書館で借りられるような本ではありませんからな」

「あ……あれは想像力の産物です」

「では、ウェザートップ邸の怪事件や、神秘家ブラックウッド氏の惨殺事件も、想像力の産物だとおっしゃるのですか？　一九二五年の三月、まさにあなたたちがあれを呼び覚ました直後に起きた、世界的規模の心霊学的異変も？」

「……」

「もちろんこれは私の推論にすぎません。何の証拠もない。しかし――」

スミスはビンセントの動揺ぶりをちらっと横目で見た。

「――それほど見当はずれの推論でもないようですな」

「何が言いたいんだ、あんた？」アレックスがすごんだ。

「誤解なさらないでください。恐喝するつもりなどありませんよ。そもそも、私は金には不自由しておりませんのでね」

「だったら――」

「ご心配なく。この考えは私の胸の内にしまっておきます。どこにも発表しません。あなたが『ラプラスの魔』を小説として発表された理由はよく分かりますからね。決してご迷惑はおかけしませんよ」

スミスは自分の胸に手を当て、中世の騎士が女王に対してそうするように、モーガンに向かって軽く頭を下げた。

「私はあなたの一ファンなのですよ、ディランさん。熱烈なファンです。地球を破滅から救った女性――まさに歴史上最高のヒロインではありませんか」

「別に彼女が救ったというわけじゃないんだが……」

アレックスが小声でぼやく。

「で、その憧れのヒロインに会ってみたかったというわけですの？」モーガンはくすぐったい気分だった。「たったそれだけのためにあたしをロンドンに呼んだ？」

「いや、それだけというわけではありません。手紙でも申し上げたように、ぜひあなたに次回作を書いていただきたいのです」

「でも、あたしは小説が苦手で……」

「小説ではありません。今度もノンフィクションです。ぜひあなたに書いていただきたい題材があるのです。それは――」

その時、すぐ近くで女の悲鳴があがった。見ると、フランカを取り囲んでいた人だかりが、ぱっと散開するところだった。黒いほうき星のように床に髪を広げ、フランカが倒れている。

急いでスミスが駆け寄り、ぐったりとなっている少女を抱き起こした。手首に触れて、脈を確認する。

「誰か、手を貸してください！」

アレックスは周囲を見回した。会場中の紳士淑女たちが、何事かと集まってきている。しかし、当たり前のことだが、彼よりも力のありそうな者はいない。

「俺が運ぼう」

彼はフランカのほっそりした体を軽々と抱き上げた。

「そうっと」スミスが注意する。「頭を揺らさないように……外傷はないから、たぶん軽いショックを受けただけでしょう。どこかで少し休ませないと」

「どこに運ぶ？」

「あたしたちの部屋はどう？」モーガンが言った。「あそこなら開いてるわ」

「そうしよう」

パーティ・ルームの横にあるエレベーターに乗って四階へ。少女を抱いて運ぶアレックスの後ろから、モーガン、ビンセント、スミスがぞろぞろとついて歩く。

部屋に入り、ベッドにフランカを寝かせた。スミスは医師の心得があるらしく、少女の脈を計ったり、目蓋を開けて瞳孔を覗きこんだりしている。少女は苦しそうな表情で激しく息をしており、まるで悪夢にうなされているようだ。

「体に異状はないな……」とスミス。「呼吸が少し荒いだけだ」

「この娘はちょくちょくこんな発作を起こすのか？」アレックスが訊ねる。

「いえ、こんなことは初めてです……待ってください。何か言ってますよ」

スミスはフランカの口に耳を近づけた。花のつぼみのような可愛らしい唇がうっすらと開き、苦しそうな声が洩れた。

「……ヨーロッパに……」

「え？　何だね？」

他の三人も近づいて、少女の言葉を聞き取ろうとする。

「……ヨーロッパに……大変なことが……大きな炎が燃える……建物が崩れる……人が大勢死ぬ……」

「落ち着きなさい、フランカ」スミスが少女の手を

パラケルススの魔剣

取り、優しく揺さぶった。「目を覚ましなさい。覚ますんだ」

「神様……止めて……誰か止めて……」

「フランカ、目を覚ますんだ」

突然、少女は絶叫した。

「止めてえ！」

パシン！　赤い火花を発して、テーブルの上のスタンドの電球が砕けた。部屋が真っ暗になる。

「何だ!?」

一同は驚いてテーブルの方を見た。ことことという、何かがテーブルを叩くような音がしていた。眼が闇に慣れてくると、窓から差しこむ月明かりの中で、何か白いものが踊っているのが見えた。

水差しだ――陶器製の優雅なデザインの水差しが、誰も触っていないのに、コマのようにくるくる回転している。

その隣にあるスタンドも動きはじめた。こっちはコードにつながれているので自由に回転することができず、ぎくしゃくと踊っている。続いてその横にある灰皿が、コップが、電話機が……。

窓が閉まっているのに、カーテンが風にあおられたように舞い上がった。次の瞬間、目に見えない手で引っ張られたかのように、カーテンレールから引きちぎられ、ふわりと宙を舞う。

部屋の隅に置いてあったモーガンのトランクが勝手に開き、まるで爆発が起きたように中から衣類が飛び出した。モーガンが悲鳴をあげる。下着や靴下がひらひらと蝶のようにはためきながら、驚きあきれて見上げる四人の頭上で、輪を描いて回りはじめた。テーブルから飛び上がったコップや水差しも、そのダンスに加わった。

「何だこれは!?」回転しながら飛んでくる灰皿をよけながら、アレックスが怒鳴る。

「ポルターガイスト……!」スミスが眼を見開いてあえぐ。

ベッドが持ち上がった。四人はびっくりして飛び離れる。重さ一〇〇キロ以上はありそうな年代物のベッドは、苦しむフランカを載せたまま、明らかに数十センチは浮き上がり、嵐の中の小舟のように揺れはじめた。脚が床にぶつかるたびに、ごとんごとんとすごい音がする。

何かがアレックスの肩を打った。電話の受話器だ。コードの束縛から逃れようと、空中でもがくありさまは、まるでインドのコブラの魔術のようだ。

「これは……これは本物だ！」ビンセントの叫び声は、なかば恐怖に、なかば歓喜にかすれていた。

「くそっ！　機材があれば測定できるのに！」

怪現象は一分ほど続いただろうか。やがてベッドはゆっくりと降下し、元の場所に戻った。コップが落下して砕ける。高価そうな水差しは床にぶつかる寸前でアレックスが受け止めたので、壊れるのをまぬがれた。その後を追って、カーテンや下着類が雪のようにふわふわと落ちてくる。

「何だったんだ、いったい?」アレックスが茫然とつぶやく。

「彼女の……フランカの能力が本物だったってことです」ビンセントは興奮が醒めやらない様子だ。「おそらく……精神が不安定になったために、能力が暴走したんですよ」

「……でも、惜しいことをしたわ」

頭にひっかかったブラジャーを取り除きながら、モーガンがつぶやいた。

「何だ?」

「下にいる偽インド人に今のを見せて、言ってやりたかった――あなたも同じことをやってみせてって」

3　スミスの贈り物

翌日、モーガン、アレックス、ビンセントの三人は、バッキンガム宮殿に近いイートン・プレイス一〇〇番地にあるスミスの屋敷に招かれた。

一世紀半前に建てられたという由緒ある邸宅は、ちょっとした宮殿のような立派さで、モーガンたちはすっかり恐縮してしまった。執事に案内されて、イオニア式の柱に支えられた玄関をくぐり、ヴェネチアン・グラスのシャンデリアの下がった豪華な食堂を通り抜けて、円筒形の大きな図書室に入る。二階まで吹き抜けになった壁面には、ゆうに一万冊を超えると思われる蔵書が並んでいた。オカルト関係ばかりでなく、歴史や文学に関する書物も多い。北東に面した広いガラス窓の外には、ブナの樹の生えた裏庭がある。

「すごいわねえ！」

執事の後に続いて、図書室の隅にある螺旋階段を昇りながら、モーガンはあからさまな感嘆の声をあげた。

「フランス新古典主義様式でございます」

初老の執事の気取った口調には、「どうせお前たちには理解できまい」という嘲りの響きがあった。

螺旋階段を昇って、図書室を取り巻く回廊を通り抜け、広い応接間に入る。前庭を見下ろす窓の前にはスミスが立っていて、優雅にパイプをくゆらせながら、一同を待ち受けていた。

傍のソファにはフランカが座っている。血色は良く、昨日のショックからはすっかり回復しているようだが、表情には不安そうな影があった。

「ようこそ」

スミスは例によって紳士的な笑みと握手で二人を迎え、紅茶を勧めた

「素晴らしいお屋敷ですわね」モーガンは率直な感想を口にした。「さぞかしご商売は繁盛なさっておられるんでしょうね?」

「いやいや、私のような成り上がり者には分不相応な住まいだと、商売仇たちは噂していますよ」スミスは苦笑する。「確かにこれだけ大きいと維持費だってかかります。しかし、私はこの屋敷が気に入ったのです。何と言っても、広さに比べて値段が安かった――何故だと思います?」

「さあ……」

「呪われているからですよ」スミスは低い声ですごんでみせたが、眼は笑っていた。「ここに住んだり、訪れたりした者が、次々と変死を遂げたからです」

「まさか」モーガンはスミスの真意を測りかねて、あいまいに笑った。

「いや、事実です。この屋敷の前の持ち主であるホブスン卿も、心霊術に興味があり、しばしば交霊会を開いたそうですよ。もう四〇年も前のことですが……だから私は無理してここを買ったのです。そんないわくがある建物なら、何か面白いことが起きてくれるのではないかとね。しかし――」スミスは残念そうに肩をすくめた。「何も起きてはくれません。風の強い日に、古くなった窓が軋むぐらいのものです」

「ずいぶん心霊現象がお好きなんですね」アレックスの口調は嘲笑の色を隠しきっていなかった。

スミスはうなずいた。「死後の世界が実在するかどうかは確信がありません。霊媒と呼ばれる者の大半が、卑劣な詐欺師や、精神に傷のある者であることは、認めなくてはなりますまい。だが、現代の科学で測りきれない、常識を超えた現象が確かに存在することは、疑えない事実です――何よりも、それはあなたがたがよくご存じのはずだ」

そう言いながらスミスは、熱っぽい視線をモーガンに注いでいた。本気の目だわ、とモーガンの直感が告げた――この男は心から彼女を崇拝しているのだ。

「私はそれを解明したい。この世の彼方に何かがあるなら、それをぜひ知りたいのです」

「それで?　あたしに何をしろと?」モーガンは警戒しつつ訊ねた。

「昨日も言いかけましたが、私にはあなたに書いていただきたい次回作の構想があるのです。昨日の事件のおかげで、その決意はいっそう固まりました。ヨーロッパ各地を回って調査を行ない、その記事を私の雑誌に掲載していただきたいのです」

「調査って何を?」

「重大なことです。へたをすると全ヨーロッパの運命に関わるような……」

スミスは振り返り、慎ましく座っているフランカに目をやった。

「フランカ、夕べ見たものを、もう一度詳しく話してくれないかね?」

「わ……私が見たのは……」

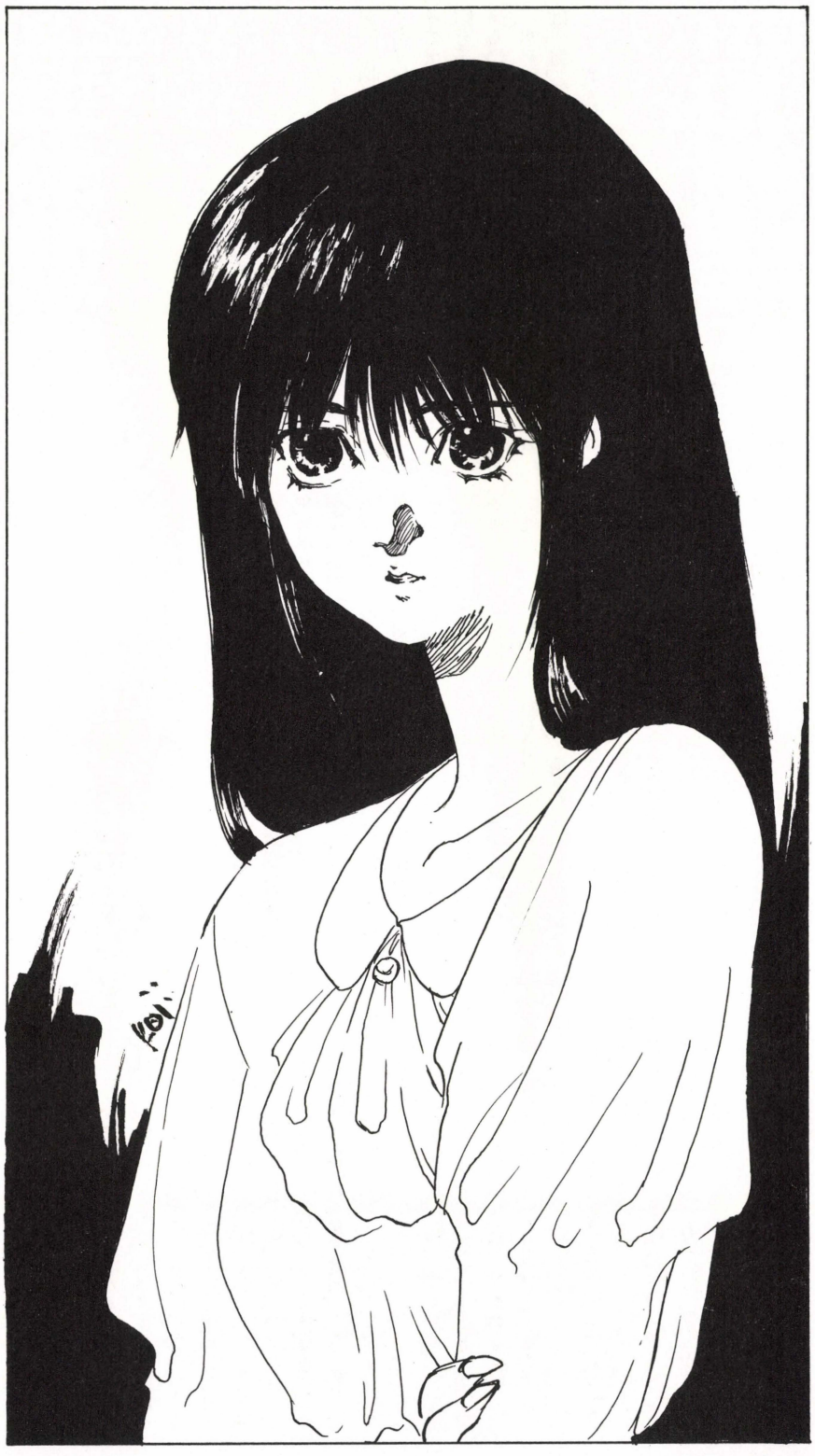
それまでずっと口をつぐんでいたフランカが、つっかえながら話しはじめた。思い出すことさえ苦しい様子だ。夕べは混乱していたので気づかなかったが、わずかにフランス訛りがある。

「大きな炎の中で、大勢の人が泣き叫びながら死んでゆく光景です。とてもたくさんの人が……恐ろしい光景でした」

「それは」ビンセントが詰め寄った。「未来のビジョンですか?」

「分かりません……そうだと思います……ヨーロッパの未来のことを見ようとしたら、それが見えてき

パラケルススの魔剣



たんです」
「火事？　それとも地震？」とモーガン。
「分かりません。もっと大きな災害かもしれません……私はいつも、何かの光景が見えるだけなんです。たいていは現実そのままではなく、もっとあいまいなイメージです。タロットの図柄のような、そのう……」
フランカは言葉に詰まった。
「象徴的？」
「そう、象徴的です。その意味までは分かりません――それが現実になるまでは」
「前にもそんなことがあったの？」
「はい、幼い頃から何度も」フランカは目を伏せた。「誰かの死とか、災害とか、不幸なことばかりが見えます。両親が強盗に殺される光景も、その二日前に見ました……」
少女のつらそうな表情を見ていると、三人はそれ以上追及するのがためらわれた。
「フランカの予言の的中率は素晴らしいものです」スミスは誇らしげに言った。「アルザスの片田舎で占い師をやっていた彼女を見つけ出し、引き取ったのも、彼女が秘めた可能性に注目したからです――そして、夕べの事件がそれを見事に証明しました」
「確かに彼女の霊能力は本物です」ビンセントがうなずく。「だとすれば、予知能力の信頼性も高いですね」
「では、お分かりでしょう？　彼女の幻視の意味するものの重大さを」
「ヨーロッパに大きな災厄が迫っているということですか？」モーガンは疑わしそうに言った。「でも、それが何だか分からないんじゃ……」
「そうです。それをあなたがたに調査していただきたいのです」
「僕たちに!?」ビンセントは驚いた。
「ええ。ヨーロッパ各地を回って、フランカの予言の意味するものが何なのか、解明していただきたいのです。あなたがた三人はウェザートップ邸事件の経験がある。すぐれた行動力、判断力、そして知識をお持ちだ。この重大な事件を調査するのに、あなたがたほどの適任者はおりますまい」
「ずいぶんと大げさなことですね」アレックスが怪訝な顔をする。「たった一人の女の子の悪夢を真に受けて、ヨーロッパ中をあてもなく歩き回れとおっしゃるんですか？」
「フランカだけではないのです」スミスの表情は真剣だった。「ここ数年、イギリス各地の占星術師たちが、口を揃えたように、ヨーロッパに大きな災厄が迫りつつあると警告しています。フランカが未来を見たのも、夕べが初めてというわけではありません。何年も前から、災厄を象徴する奇怪な夢に悩まされ続けてきたのです」
スミスの言葉に、フランカは不安そうに顔を伏せた。
「しかし、夕べほど鮮明な幻視は初めてです。これはその災厄がすぐ近くまで迫っている証拠ではないかと、私は思うのです。だとしたら、のんびりとはしていられません。予言の解明は急を要します。できれば私が自分の足で調査したいのですが、あいにくと忙しい身です。信頼してこの調査をお任せできるのは、あなたがたしかいません。
いかがでしょう？　もちろん、旅行の費用はすべて私が負担しますし、報酬はお望み通りにお払いしますが」
「ふーむ……」
三人は顔を見合わせ、どう返答すべきか迷った。スミスの懸念を理解したわけではないが、「報酬はお望み通り」という言葉に心が揺れていた。この豪華な邸宅に住んでいる男なら、かなり無茶な額をふっかけても、払ってくれるに違いない……。
たっぷり十数秒の沈黙の後、アレックスとモーガンがほとんど同時に口を開いた。
「残念ですが、アメリカに帰らないと……」
「はい、喜んでお引き受けしますわ！」
アレックスはびっくりして妻を見た。「おい、モーガン!?」
「あら、いい話じゃないの。あたし、がぜん興味が湧いたわ。スミスさんのおっしゃる通り、フランカの予言が事実なら、とても重大な問題よ。これに飛びつかなきゃ、ジャーナリストじゃないわ」
「そんな気軽に引き受けるな！　ぜんぜん知らない土地を回るんだし、雲をつかむような話だ。いったい何週間かかるか分からないんだぞ？　アメリカに残してきた大事な仕事はどうする!?」
「そんな見栄張らなくても、どうせたいした仕事な

んてないじゃない？　あたしだって、ギャングと警官の癒着だの、宗教団体のスキャンダルだの、ありきたりのネタにはうんざりしてたのよ。こんな面白そうなネタ、そうはないわ。おまけにただでヨーロッパ旅行ができるのよ？」

「しかし――」

「あたし、決めたわ！　この仕事、絶対に引き受ける」

「勝手にしろ！　俺はアメリカに帰るぞ」

「どうぞ、一人で帰れば？　あなたがボストンの下町で浮浪者に変装してゴミ箱の蔭で張りこみ調査なんかしてる間、あたしはビンセントと二人で、優雅にヨーロッパ旅行を楽しませていただくわ。ねえ？」

「え、ええ……」

いきなりモーガンが腕を組んできたので、ビンセントはどぎまぎとなった。

「二人ではありませんよ」スミスが口をはさんだ。「フランカも連れて行ってください。彼女の能力が役に立つでしょう」

「まあ、それは素敵！　三人で楽しくやりましょうよ！」

アレックスは観念した。モーガンがひとたび何か決心したら、悪魔でさえそれをひるがえせないことは、七年のつき合いで身にしみて知っていた。

モーガン一人ならまだいい。彼女はちょっとやそっとでは死にそうにないからだ。だがビンセントやフランカは見るからに頼りない。彼らだけで未知の土地に旅をさせることなど、とてもできなかった――スミスの懸念が事実なら、行く手にどんな危険が待ち受けているか分からないのだから。

「……分かったよ」アレックスはため息をついた。「俺もいっしょに行く」

「だーめ」モーガンは舌を出した。「どうぞ連れて行ってくださいって頼まないと、連れて行ってあげない」

「おい！」

「冗談よ。四人で行きましょ！」

彼らの子供のようなやり取りを眺めながら、スミスは微笑んでいた。「どうやら話はまとまったようですね？」

「ええ。この仕事、喜んで引き受けさせていただきますわ――ところで、どこから調べましょう？　何か心当りはあります？」

「そうですね……」スミスはちょっと考えて答えた。「とりあえずドイツに行かれてはどうでしょう？　ベルリンの近くに『先史思想研究所』という団体があって、古代に起きた災害を研究しています。そこで話を聴けば、何か分かるかもしれません。所長のヘルマン・ヴィルトという学者とは、何度か手紙でやり取りをしたことがあります。行かれるのなら紹介状を書いてあげましょう」

「晩秋のベルリン！　きっとロマンチックでしょうね」

モーガンはすっかり有頂点だ。アレックスはそれを横目で見て、露骨に嫌な顔をしている。

「そうそう。報酬の前払いというわけではないのですが……」

スミスはデスクの引き出しを開け、革張りの細長い箱を取り出した。賞状を授与するようなもったいぶったしぐさで、モーガンに差し出す。

「これをお受け取りください」

「何ですの？」

「あなたへの好意の印です」

モーガンが手を出すのをためらっているので、スミスは代わりに箱を開けた。

中に入っていたのは見事な短剣だった。全長は二〇センチぐらいで、黒い革の鞘に包まれていた。銀色の柄には見たこともない風変りな紋様が刻まれており、水晶がいくつもはまっている。モーガンはそのデザインに不思議な魅力を感じた。スミスの意図を不審に思いつつも、その魅力には抵抗できず、恐る恐る手に取って、鞘から抜いてみる。

思わず息を飲んだ――鞘から滑り出てきた刀身は、何とも形容できない不可解な曲線で構成されており、側面には象形文字のような神秘的な紋様が刻まれている。全体に一点の曇りも錆びもなく、驚きのあまり見開かれたモーガンの茶色の眼を、鏡のように映していた。材質は鉄ではないようだが、銀の輝きとも微妙に違っていた。手に温かみが感じられるわけではないが、目に見えない大きなパワーを発散していることが、五感以外の感覚ではっきりと感じられた。

こんなデザインの短剣など見たことがなかった。誰かが気まぐれでデザインしたわけではなく、未知の幾何学に基づいて構成されているような印象を受けた。その曲線を何度も目でたどっていると、催眠術にかかってしまいそうな気がする――実際、モーガンは剣に吸いこまれるような奇妙な感覚に襲われ、ぶるっと身震いした。

奇妙ではあったが、不愉快ではなかった。彼女はその短剣に性的欲望にも似た魅惑を感じた。

「これはすごい！」ビンセントが感嘆の声をあげる。「素晴らしい美術品だ！」

「しかし、女性への贈り物にしちゃあ、短剣というのは不粋じゃありませんか？」アレックスが皮肉る。

「これはただの美術品じゃありませんよ」スミスは得意げに言った。「見ての通り、オカルティックな代物です。パラケルススが常に持ち歩いていたと言われる短剣です」

「パラケルスス……名前は聞いたことがあります」ビンセントは乏しいオカルト知識を探った。「確か一六世紀の医師ではありませんでしたか？　錬金術や占星術にも手を出していたという……」

スミスは深くうなずいた。「偉大な人物です――彼の残した著作は、確かに現代科学の目から見れば荒唐無稽なところが多い。肉体の器官の異状を星の配置と結びつける思想など、現代では迷信扱いされるだけでしょう。しかし、彼の開発した多くの治療法が、当時の幼稚な医学の水準をはるかに凌駕していたのは事実です。

たとえば彼は鉱山労働者のかかる病気を調査し、それが金属の毒性によるものであることを明らかにしました。精神病が悪魔憑きではなく心が原因で起きる病気であることを、初めて指摘したのも彼です。錬金術の研究にしても、金が目当てではなく、病気の治療に役立つ薬品を造るのが目的でした。まさに現代の医学や化学の基礎を築いた人物と言えるでしょうね。

不幸にも、彼の思想はあまりにも進みすぎていました。当時の医学常識の誤りを次々に指摘したため、医学界の妬みを買い、ひどい迫害を受けたのです。晩年は貧困と流浪の生活で、みじめだったそうですよ」

「そのパラケルススが持っていた剣なのですか？」

「そうです。彼は若い頃にヨーロッパ各地を放浪し、多くの知識を身につけました。この剣はその旅の途中で手に入れたもので、彼はこれを愛着を感じ、死ぬまで肌身離さず持ち歩いていたと言われています」

「だとしたら、すごい価値があるものじゃありませんか!?」モーガンは手にした剣が急に重みを増したように感じた。「そんな高価なもの、受け取れませんわ！」

「ああ、ご安心ください」スミスはいたずらっぽく笑った。「すべては伝説なのです――私の父が怪しげな骨董屋からその短剣を買う時、そう言われたというだけでしてね。実際にパラケルススが持っていたものだという証拠は何もありません。よくご覧なさい。そもそも、これは明らかに一六世紀のデザインではありませんよ」

「確かにこの合金はチタンか何かのように見えますね」刃の輝きを観察しながら、ビンセントが言った。「だとすると、せいぜい一九世紀の製品だ――でも、このデザインにはオカルト的な意味がありそうですね？」

「まさにその通り。これが本当にパラケルススが持っていたものなのか、私には分かりません。しかし、この短剣には確かに不思議な力があると信じています」

「不思議な力？」

「言うならば護符（タリスマン）ですな。凶事を払い除け、幸運を呼び寄せてくれる――私の事業がとんとん拍子に成功し、一代で財を成すことができたのも、いつもこの短剣を身近に置いていたおかげだと思っているのですよ」

「そんな大事なものを、あたしに？」モーガンはとまどいを隠せなかった。

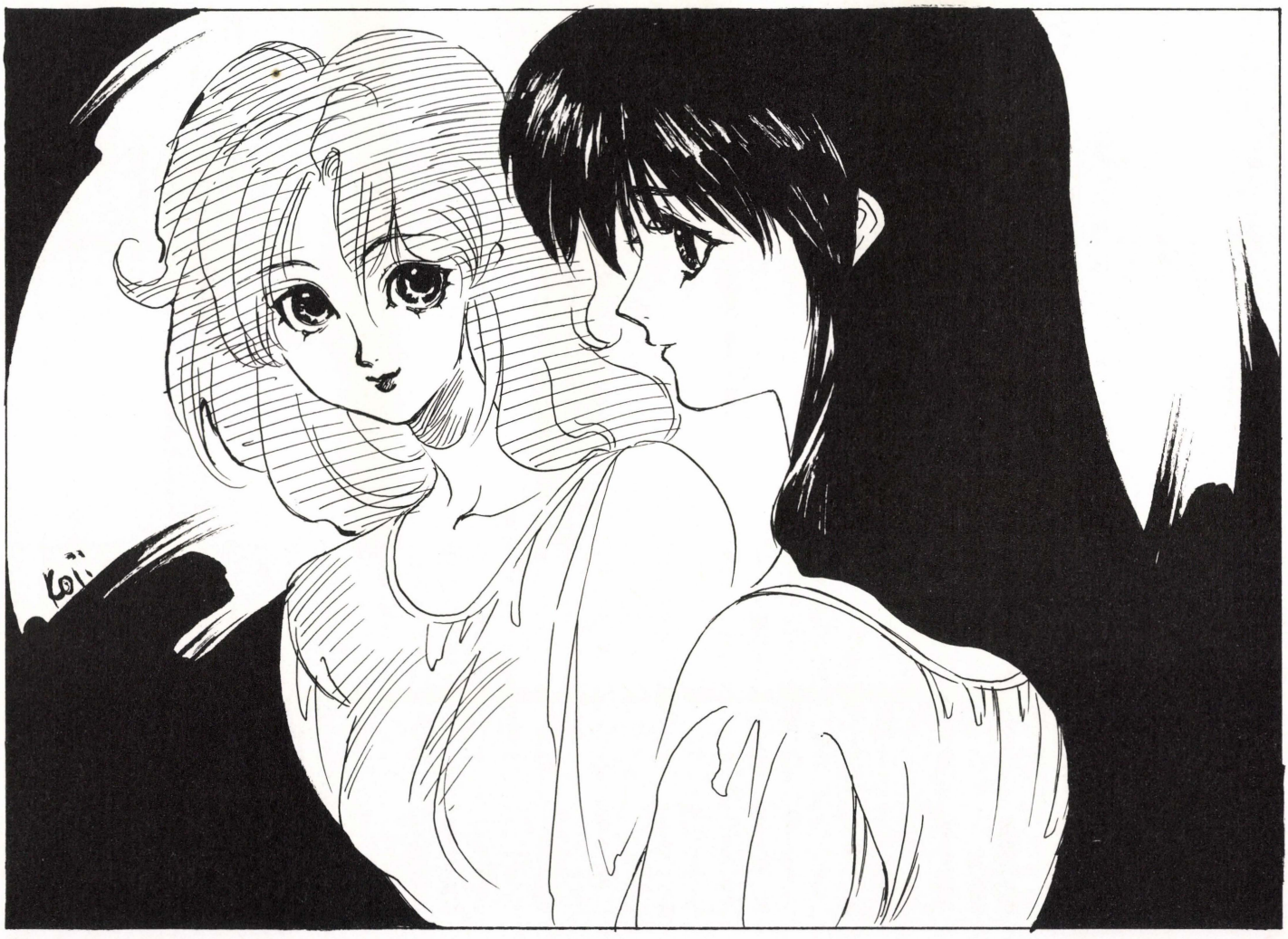
「成功した私には、もう不要なものです。あなたにこそ必要でしょう。あなたがたの旅の前途には、どんなことが待ち受けているか分からないのですからな。

できれば私自身が同行してお守りしたいが、それ

はできない——ですからせめて、その剣を持って行ってやってください。お願いします」
スミスはそう言って、芝居がかったしぐさで頭を下げた。
「……よろしいですわ」
モーガンは承諾した。スミスは大事なスポンサーなのだし、せっかくの好意を無にするのは悪いと思ったからだ。
それに彼女自身、その短剣を自分のものにしたくてしょうがなかった。

イギリスのドーヴァーから、ドイツの海の玄関ハンブルグまで、定期客船〈グローサー・ベーア〉で三日間の旅である。
乗船してから分かったのだが、スミスは二人用の客室を二部屋手配していた。未婚のフランカをビンセントと同じ部屋にするわけにいかないので、必然的に、男二人と女二人に分かれて泊まることになる。考えすぎかもしれないが、自分と夫を少しでも引き離そうとするスミスの意図が隠されているような気がして、モーガンはおかしかった。
「その短剣、ずいぶん気に入られたみたいですね」
寝間着に着替えてベッドに寝転がり、鞘から抜いた短剣をためつすがめつ眺めていたモーガンに、髪を梳かしていたフランカが話しかけた。実際、この船旅の間、モーガンは暇さえあれば短剣を眺めていた——北海を進む船の上では、他に何の娯楽もないというせいもあるが。
「まあね。金銭的な価値はともかく、しゃれたプレゼントなのは確かだわ」そう言いながら彼女は、刀身に刻まれた紋様に眼を近づけた。「これってルーン文字かしら？　ドイツの研究所で見てもらえれば、何か分かるかもしれないわね……」
「スミスさんはあなたを好きなんだと思います？」
モーガンは笑った。「そんなの見え見えじゃない！　フロイト心理学では、剣はペニスの象徴よ！」
フランカもつられて笑った。
「でも、だめでしょうね。あなたはご主人を愛されてるみたいだし……」
「まあね。スミス氏だって、本気であたしをものにできるとは思ってないだろうし……でも、いい男に慕われるのって、悪い気はしないわ」
モーガンは起き上がって、フランカを正面から見つめた。
「あなたはどうなの、フランカ？」
「私……ですか？」
「スミスさんのこと、どう思ってる？　思春期の娘が、ひとつ屋根の下でかっこいい紳士と暮してて、心がときめくってことはなかったの？」
フランカは恥ずかしそうに笑った。「そんなのはありません。あの人は孤児だった私を引き取ってくださった親切な人です。私は英語を教えていただき、教育も受けさせてもらいました。恩義は感じてますけど——それだけです」
「ほんとにそれだけ？」
「と言うと？」
「だってほら、よくあるじゃない、ピグマリオン願望ってやつ。保護者と被保護者、教師と生徒の間に愛が芽生えるの」
「いいえ。あの人が興味があるのは私の能力だけです。恋愛の対象として見てくれたことは一度もありません」フランカの口調はちょっと寂しそうだ。
「信じられないわねえ。こんなかわいい女の子が傍にいるのに、けしからぬ衝動にかられない男がいるなんて……」
フランカははにかんだ。「あの人は女性に興味がないんです。私が知っているかぎりでも、おつき合いしておられる方はいらっしゃらないみたいですわ。女性よりもオカルトに熱中されておられるんです」
「ふうん……」モーガンはベッドの上で腕組みをして、真剣な顔をした。「ということは、あたしも女性じゃなくオカルト現象って見られてるのかな？」
フランカははじけるように笑った。この暗い過去のある少女の顔に笑顔が広がるのを見るのは、モーガンにとっても喜ばしいことだった。
「ねえ、あなたの能力って、子供の頃からあったって言ったわね？」

パラケルススの魔剣



■第2話の掲載予定は7月30日発売の9月号。暗雲たちこめるヨーロッパの運命はいかに？

「ええ。物心ついた時からずっと……両親は私の能力を見せ物にして、〝世界最年少の占い師〟というふれこみで、フランスの田舎を旅して回ってました」

「ご両親は殺されたんですって？」

「ええ。私が一〇歳の時です。人気があったから、お金もためこんでいるって思われたんでしょうね。ぜんぜんそんなことなかったのに……」

フランカはちょっと言葉を切り、悲しそうな顔を見せた。

「その二日前の晩、夢を見たんです。両親が胸に赤いバラをつけて、地面に横たわっている夢――不安には思いましたけど、口には出しませんでした。口にさえ出さなければ、それが現実になることはないような気がしたんです。でも結局、テントに押し入ってきた強盗に、二人とも胸を撃たれて……」

思い出をたどるにつれて、フランカの精神が不安定になるのが分かった。少女は今でも両親の死を予知しながら阻止できなかった自分に責任を感じているのだ。モーガンは慌てて話題を変えた。

「他には何か見えたものはないの？」

「他に？」

「ええ。予言の解明の手がかりになりそうなものよ。この前のパーティで見えた光景の他に、ヨーロッパに起きるっていう災厄と関係がありそうなビジョンは、何か見たことはないの？」

「そうですね……」フランカは少し考えこんだ。「関係があるかどうかは分かりませんけど、何年か前から、意味の分からない夢をたびたび見るんです」

「どんな夢？」

「〝鍵〟の夢です」

「鍵？」

「ええ。大きな洞窟みたいなところで、鎖で吊るされて揺れています。銀でできていて、十字架のペンダントみたいなんですが、よく見るとイエス様ではなく、裸の女の人の形をしてるんです」

「何かの象徴みたいね」モーガンは首をひねった。「何かしら？」

「さあ。私にもさっぱり……ただ、夢の中の私には、それが〝鍵〟だと分かるんです――それも、何か開けてはいけない扉を開けるための鍵だというこ

とが……それで私はひどく不安になるんです」

「……ドイツに行くついでに、ウィーンに足を伸ばすのもいいかもね」

あまりに抽象的なななぞなので、モーガンは匙を投げた。

「フロイト博士に解釈してもらいましょうよ」

ハンブルグからベルリンまで、時速二〇〇キロの特急列車で四時間弱の行程である。さらに時速二〇〇キロを目標にした超特急列車も試運転中だと耳にし、一同は工業国ドイツの底力に驚かされた。

午後四時にアレクサンダー広場駅に到着。デパート、ホテル、レストラン、警察署などが建ち並ぶベルリンの中心街だ。スミスに紹介された『先史思想研究所』を訪れるのは明日にして、とりあえず駅前でタクシーを拾い、ホテルに向かう。

彼らの泊まることになったパラスト・ホテルは、駅からさほど遠くないリープクネヒト通りに面し、すぐ横にはシュプレー河が流れている。通りの向かい側には緑溢れる公園があり、河の向こう側には、今世紀初頭に建てられたイタリア・ルネサンス様式の美しい教会や、博物館、美術館が建ち並んでいる。ベルリンでも最高級のホテルのひとつだ。今度はちゃんと、モーガンとアレックスにツインの、ビンセントとフランカにはそれぞれシングルの部屋が割り当てられた。

部屋の内装はただ豪華なだけではなく、ドイツ人らしい合理精神に溢れていた。たとえば二重ガラスの窓の内と外に寒暖計が取り付けてあるので、外出の前に窓を開けずに気温が確認できるのだ。浴槽にまで温度計が付いているのには驚かされる。

窓から見下ろすリープクネヒト通りは清潔で、道路がゴミひとつなく掃き清められているので、モーガンは感心した。三年前の大恐慌以降、ボストンもロンドンも、道路がやけに汚くなってきたのだが、この街には不況の影響などないかのようだ。

しかし、モーガンが片言のドイツ語でボーイに訊ねてみると、事情はまったく逆であることが分かった――増加する一方の失業者を救済するため、市が道路清掃夫の数を増やしたので、街中がぴかぴかに磨き上げられることになったというのだ。

ベルリン市民の困窮を物語るもうひとつの証拠は、商店のショー・ウィンドウや、家々の玄関口に貼り出された赤い紙――「部屋貸します」「店舗貸します」という告知だった。少しでも収入の足しにしようと、余った部屋や店舗のスペースを貸し出す人が増えているのだ。しかし、目に入る範囲の貼り紙の氾濫からすると、明らかに供給が需要をはるかに上回っているようだ。

もうひとつ、街に目立つものがあった――ハーケンクロイツ（鉤十字）のマークである。二階の窓から大きな旗を垂らしている店舗もあるし、あちこちに剝がし忘れられた国会選挙のポスターがあった。

「あれってナチ党のシンボルだろ？」アレックスが窓から外を眺めて言った。「ここんところ、すごい勢いで支持者を増やしてるっていう……」

「ええ、噂通りの大躍進のようね」新聞のニュースでしかドイツの情勢を知らなかったモーガンも、生のベルリンを目にして、あらためてその事実を実感した。「二年前の総選挙で議席を一〇〇以上も獲得して、今やドイツ第二の党になってるそうよ。この分だと、じきに政権を握ることになりそうね」

「でも、ナチ党の党首の、ええと……」

「ヒトラー？」

「そう、ヒトラーって男は、今年の春の大統領選挙で、ヒンデンブルグに破れたんじゃないのか？」

「でも、決選投票まで持ちこんで、最終的に一三〇〇万票も獲得したのよ。大統領はだめでも、近いうちに首相に指名されるのは確実だって、政治評論家は見てるわ。どっちみちヒンデンブルグなんて八五歳の爺さんなんだし、先は長くないわよ」

「しかし、ヒトラーって男、かなり過激な民族主義者だって話じゃないか。ドイツ人は何でそんな男に投票するんだ？」

「生活が苦しいからよ。戦後のものすごいインフレに続いて、今度の大恐慌でしょ？　庶民はみんな、この苦境から自分たちを救い出してくれるヒーローの登場を待望してるんだわ。そのためには、ちょっとばかり過激であってもかまわない――その要求にぴったりの男なのよ、ヒトラーは」

「気に食わんな」アレックスは、ふんと鼻を鳴らした。「そんな男が指導者になったりしたら、ドイツはまた戦争をやりかねんぞ」

「まさか！」モーガンは夫の懸念を笑い飛ばした。「前の大戦でドイツはあれだけひどい目に遭ったのよ？　国民は充分に懲りてるわ。もういっぺん戦争をやろうなんて思うほど、馬鹿じゃないわよ！」

その夜、フランカは異様な夢にうなされ、悲鳴とともに飛び起きた。

あたりは真っ暗だった。二階下の街灯の光が絹のカーテンを貫いて差しこみ、映画のスクリーンのように、天井に白い台形を投影している。自分がベルリンのホテルの一室にいることを思い出し、すべてが夢だったと分かって安堵した。

街路を通り過ぎる車のヘッドライトが、脳裏をよぎる記憶の断片のように、さっと天井を走り抜けた。まだ心臓がどきどきしている。もし目が醒めるのが遅れたら――あのまま悪夢の中に捕らわれていたら、本当に死んでいたかもしれない、という気がした。

それにしても、何という恐ろしい夢だったのだろう。

旧約聖書のモーゼの奇跡のように、すさまじい波しぶきとともに暗い海が裂け、その下から途方もなく巨大な黒いものが浮上してくる。空には不気味な暗雲が生物の内臓のようにうごめき、稲妻が躍っている。氷の矢と炎の矢が無数に地上に降りそそぎ、大地はいたるところで震え、砕け、燃えていた。

そして悲鳴――苦痛に悶えながら死んでゆく、何十万、何百万という人々の絶叫。その中にはフランカ自身もいた……。

暗闇の中で、彼女は自分の肩を抱き、不安に震えていた。それはあまりにも生々しくて、ただの夢として済ますことはとてもできなかった。両親の死を予知した時も、これと同じ感じがした。

あれは未来だ、と彼女は確信した――それもさほど遠い未来ではない。あの異様なまでの生々しさからして、数か月か、あるいはせいぜい数年先に起きるはずの出来事なのだという気がした。

その恐ろしさに、彼女はまた悲鳴をあげてしまいそうになった。自分も含めて、何百万という人が死ぬのだ……。

〈第一話・完〉

藤島康介

●PRESENTS●

どーせ見るならこんなキャラ

4 忍者 Ninja

創刊号なのに4回めだって？　そんなこたぁ気にしないで、ぶぁーっといこーぜ！

今回は忍(しのび)です。忍は情報収集能力に優れ、あらゆる環境に適応します。

精神力が強靱なので、魔法、特に精神攻撃（いわゆる混乱や誘惑）に極めて強い抵抗力を持っています。また防御より回避や逃亡を得意としているので、前線に投入するより、後方の支援あるいは警戒役にするのが得策でしょう。

しかし忍本来の恐ろしさである使命遂行のためなら、どんな汚ない手でも（むしろ汚ない手を選んで）使い、倒さねばならない相手に対しては、仲間の命を（むろん自分の命も）道具のように使う。

しかも町人の生活に溶け込み、どこにいるかさえわからない。そんなシチュエーションをゲームの中において再現し得るのか、というのがこのキャラクターの難しさといえるのではないでしょうか。

おそらくゲームの中の忍は、単なる〝なんでもできて素早い人〟と捉えられていることが大半と思われるので（あまりたくさんやってるわけじゃないので、よくわからないんだけど）きちんとした姿で描かれた忍が出てくるゲームがあったら、ちょっと嬉しいと思います。そういうのってファンタジーではやりにくいとは思うんですけどね。

しかしまた今回も女を描いてしまった……。やっぱり女の子描いてた方が嬉しいんだから仕方ないか……。

■当コーナーでは、藤島先生に描いてもらいたいキャラクターを募集しています。キャラクター名、特徴、特技などを書いて下記住所までお送りください。採用者には記念品をさしあげます。次回は8月号に登場予定です。お楽しみに！

リクエストのあて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　㈱アスキー　ログアウト編集部　どーせ見るならこんなキャラ6月号係

第一章・マルカスの復讐

1

時は、新世紀四八二年――

トレボー戦役が終焉を迎えてから、一年近くが過ぎ去っている。狂王トレボーが討ち倒されて（？）からというもの、エセルナートは平和（あくまで表面的なものだが）に満ちていた。

平和自体は歓迎されるべきことである。それは疑う余地もないことだが、スリルを求める冒険者たちにとっては、受難の時代にはいったと言えるだろう。

特に、経験豊かな冒険者たちの悩みは深刻だった。八十年以上もの長きに渡ってエセルナート全土を戦乱の渦に巻きこんだトレボー戦役の残した傷跡は、まだ癒えてはいない。たとえば建設現場の作業員を望むのであれば、すぐにでも職にありつける。また、戦後の混乱期にありがちな小さな犯罪は続発しているから、贅沢さえ言わなければ、仕事には事欠かない状況である。だが、百戦練磨の冒険者たちが、単純な肉体労働や小悪党退治で満足できるわけがなかった。

冒険者の求めるものは、報酬はもちろんだが、それと同時に、心踊るスリルなのだ。危険に満ちた冒険の末に手に入れる報酬は、また格別のものがある。皆、心の底から冒険に飢えていたのであった……。

そうしたある日。

ここは、〈ギルガメシュ亭〉――

リルガミンで最も有名な酒場である。

今宵もまた〈ギルガメシュ亭〉には、多くの人々が集っていた。トレボー戦役の終わった現在、以前のような殺伐とした雰囲気は薄れている。仕事を捜す者や情報を交換する者もいたが、ほとんどは楽しく酒を酌み交わす者たちだった。

そんな人々に混じって、ふたりの逞しい人間の若者の姿があった。

武器や防具の類は身に着けていないが、その鍛え抜かれた肉体は周囲を圧倒する迫力に満ちている。熟達した冒険者――それも戦士であろうことは、誰

Copyright © 1993 Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. "Wizardry" is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.

風雲のズダイ・ツァ

の目にも明らかだった。
ランディーとボーウェル。——ふたりとも、リルガミンを拠点とする冒険者である。
「何か面白い話はないかなあ」
やり切れないといった口調で、ランディーが言う。
ふだんなら、
「そうだよなあ」
とボーウェルが返す場面だった。
ところが意外なことに、
「心当たりがないわけではない」
ボーウェルは言い、にやりと笑みを浮かべた。
「なんだって?」
瞳を輝かすランディーに、ボーウェルは言う。
「〈マルカス武器店〉を知ってるだろ?」
「そりゃ知ってるさ」
馬鹿なことを訊くなよ、とばかりにランディーは答えた。ふたりとも、〈マルカス武器店〉とは浅からぬ因縁があるのだ。
〈マルカス武器店〉というのは、ここのところ急速に勢力を伸ばしてきた武具専門店で、エセルナートじゅうに多くのチェーン店を持つ老舗〈ボルタック商店〉に迫る勢いと言われている。
ふた月ほど前になるが、〈マルカス武器店〉の店主マルカスは、ルメロリアから邪悪な司教ゴッフェルを呼んできて、〈ボルタック商店〉の店主に呪いをかけさせた。
解呪を一手に引き受けている〈ボルタック商店〉の店主が呪われたとなれば、店の信用はガタ落ちになる。その機に乗じて、〈マルカス武器店〉をリルガミン一の武器店にのし上げてしまおうという計画だった。
〈ボルタック商店〉の番頭ゾインの依頼を受けたランディーたちは、見事マルカスの野望を阻止することに成功し、ことなきを得たのだが……。
「マルカスの野郎が、また何か企んでいるのか? あれだけひどい目に遭えば、しばらくはおとなしくすると思っていたが……」
腑に落ちない様子で首を傾げるランディーに、
「甘いな」
ボーウェルはチチチと舌を鳴らした。
「邪悪なマルカスが、あれしきのことで諦めると思うか?」
反対に問い返す。
「な、なるほどな」
頷いたランディー、
「今度は、どんな良からぬことを……?」
と訊くが、即座に、
「今はまだ言えない」
ボーウェルは首を横に振った。
「なぜだよ?」
ランディーが眉をひそめると、
「実を言うと、まだ調査中で、はっきりした証拠を摑んでいないんだよ」
ボーウェルは答えた。
「調査? それは盗賊の仕事だろう。バンクスに任せてみたら?」
とランディー、いつもパーティーを組んでいる仲間の盗賊の名を挙げるが、
「いや、おれひとりで充分だ」
ボーウェルはきっぱりと言い切った。さらに、
「もしガセネタだったら、〈マルカス武器店〉に迷惑をかけることになるだろ。確証を得たら真っ先に教えるから、今は勘弁してくれ」
と続ける。なるほど、人の善いボーウェルらしい考えだ。こうまで言われては、ランディーとしても無理に聞き出すことはできなかった。
「わかったよ」
納得して頷いたランディー、
「で、調査はいつごろ終わるんだ?」
と問う。
「そうだな」
ボーウェルは腕を組んだ。しばし考えたのち、
「三日後だ。それまでにははっきりしているだろう」
と答える。
「わかった。じゃあ、三日後、ここで待ってるから、必ず来てくれ」
ランディーが言うと、
「わかったよ」
ボーウェルは答え、一気にエール酒を飲み干した。
「オヤジ、酒だ」
と新たに注文をする。
これで、この件に関する話は打ち切られた。

その後、一時間ほど飲み、他愛のない馬鹿話に花を咲かせたあと、ふたりは〈ギルガメシュ亭〉をあとにしたのである。
そして……。

三日後。
ランディーはふたたび〈ギルガメシュ亭〉に出向いた。
意味ありげな言葉を残して別れたボーウェルが、いったいどんな話を聞かせてくれるのか。
期待に胸を膨らませて待つ。だが、いつまで待っても、ボーウェルは姿を現わさない。
「オヤジさん、ボーウェルから伝言はなかったかな」
顔見知りの主人ギルガメシュに問うても、
「いや。ボーウェルさんの顔は、三日前から見てないな。ほら、あんたと一緒に飲んでいた日だ」
との返事。
(あいつは約束を忘れるような男ではない)
ランディーの胸中を嫌な予感が支配した。
エール酒を五杯飲んだところで、
「オヤジさん。ボーウェルが来たら、おれが待っていたことを伝えてくれ」
とギルガメシュに言づてを頼んだランディーは酒場を出、その足でボーウェルの家へと向かった。
ボーウェルの家は〈ギルガメシュ亭〉から徒歩十五分ほどの距離だ。人気の失せた暗い通りを急ぎ足で歩く。
ボーウェルの家は、しんと静まり返っていた。窓から明かりも漏れていない。
「ボーウェル。いるか」
何度も扉をノックするが、予想通りと言うべきか、返事はなかった。
近所の住人に尋ねてみると、二日前から彼の姿を見ていないとのこと。どうやら、ランディーと〈ギルガメシュ亭〉で別れて以来、家には帰っていないらしい。
先日の話と考え合わせると、ボーウェルの身に何か良くないことが起こっていることは確実だった。
(だからバンクスに任せておけばよかったのに……)
ランディーは心のなかで舌打ちしたが、今さら後悔しても始まらないことであった。

2

ランディーには、ボーウェル以外に四人の仲間がいた。
ドワーフの戦士ノルド。
エルフの魔術師マイラ。
ノームの司教ミリエル。
ホビットの盗賊バンクス。
皆、昔からパーティーを組んでいて、気心の知れた仲だが、こういうときに頼りになるのは、何と言っても盗賊のバンクスだろう。
早速ランディーはバンクスの家に向かった。
いつも情報を求めて飛び回っている盗賊のこと、夜中とはいえ外出していないという保証はなかったが、幸いなことにバンクスは自宅にいた。
突然の訪問に、
「どうしたんだい、こんな夜中に?」
一瞬迷惑そうな表情を見せたバンクスだったが、
「ボーウェルが行方不明になった」
ランディーが言うと、
「どういうことだ?」
と真顔になった。
「ま、室内(なか)にはいってくれ」
とランディーを部屋に招き入れる。
部屋にはいったランディーは、手短に事情を説明した。——ボーウェルが〈マルカス武器店〉を探っているらしいこと。そして、今日の待ち合わせに現われなかったこと。
途中まで、バンクスは難しい顔をして話を聞いていたが、ランディーが〈マルカス武器店〉の名を口にした途端、
「な、なんだって!? ボーウェルが〈マルカス武器店〉を……」
バンクスは驚きの声を発した。何かを思索するように、小首を傾げている。
怪訝に思ったランディーが、
「何か心当たりがあるのか?」
と問うと、
「ああ」
バンクスは頷いた。
「実は、おれも〈マルカス武器店〉を探っていた

んだ」
と続ける。
「え？　おまえも〈マルカス武器店〉を？」
意外な言葉に、思わずランディーは大声を上げた。
「ああ、そうだ。ちょっときな臭い話を聞いてな。それで、しばらく前から張ってたんだ」
頷いたバンクス、
「それにしても、まさかボーウェルも〈マルカス武器店〉を探っていたとはな」
信じられないという表情で、呟くように言う。
「いったいマルカスの野郎は何を企んでいるんだ？　ボーウェルは教えてくれなかったけど……」
ランディーが問うと、
「う、うむ……」
しばしバンクスは逡巡していたが、やがてボソッと口を開いた。
「最近、〈マルカス武器店〉に珍しい武器が並ぶようになったという噂を聞いたことはないか」
「珍しい武器？　聞いたことはないが……。いったいどんな武器なんだ？」
問うランディーに、バンクスは答える。
「村正や手裏剣だよ」
「ええっ？　村正や手裏剣？」
「そうだ。それも、一個や二個ではない。常時在庫しているって噂だ。おかしいとは思わないか」
「そりゃ思うさ。村正や手裏剣なんて、〈ボルタック商店〉の店頭にすら滅多に並ばない品じゃないか」
「そうだろ？　で、探ってみたところ、どうやら〈マルカス武器店〉はヒノモトと密貿易を行なっているらしいという結論に達したんだ」
「な、なんだって!?」
今度はランディーが驚きの声を上げる番だった。
ヒノモトというのは、エセルナートを含むシャンバラ大陸の東の海に浮かぶ小さな島国である。
今から一千年近くも前、ヒノモトはエセルナート制圧の夢を描いて、大陸に攻めこんだことがあった。
『終末の魔剣』と呼ばれる究極兵器の前に撤退を余儀なくされたものの、今なおヒノモトは世界征服のチャンスを虎視眈々と狙っていると言われている。
当然のことながら、エセルナートの各国との国交はなく、リルガミンでも交易は禁じられているのだが、禁じられているからと言って、すべての人々がそれを守るとは限らなかった。いや、禁じられているからこそ、反対に魅力を感じてしまうのが、人間という生き物だろう。
実際、大都市の商人たちがヒノモトとの密貿易を行なっているという噂は、たまに耳にするし、明らかにヒノモトから密輸したと思われる品物も、裏の世界では結構流通していると聞く。
「〈マルカス武器店〉がヒノモトから村正や手裏剣を密輸している可能性は充分にある。忍者と侍の国ヒノモトならば、貴重な村正や手裏剣も、エセルナートほど珍しいものではないのかも知れない」
バンクスが言う。
「なるほどな」
ランディーは頷いた。
〈ボルタック商店〉の信用を失墜させることに失敗したマルカスが、今度はヒノモトとの密貿易を画策したとしても、少しも不思議ではなかった。
「では、ボーウェルも〈マルカス武器店〉の密貿易を嗅ぎつけ、その証拠を捜していたんだな。しかし、ヘマをして見つかった……」
ランディーが言うと、
「たぶんそうだろう。厄介なことになっちまったな。ふう……」
バンクスは答え、深々と息を吐いた。
邪悪なマルカスのことだから、自分の計画を邪魔したランディーたちを恨んでいるであろうことは、想像に難くない。チャンスがあれば復讐してやろうと思っていたに決まっている。
そこに、このことボーウェルが現われたら……？
ボーウェルとて優秀な剣の使い手だから、剣と剣との戦いである限りは、そうそう不覚を取るとは思えないが、敵に高位の魔法使いがいるとしたら話は別だ。カティノ、ボラツ、ロクド、マニフォなど、相手の自由を奪う呪文は数多く存在する。――いくら熟達した戦士でも、動きを封じられては、いかんともしがたいのである。
何より、約束の場所に現われなかったという事実は、ボーウェルの身に何かが起こっている証拠だった。
「まさか殺されているってことは？」
不安げに問うランディー。しかしバンクスは、即座に、
「その可能性は薄いな」
と否定した。
「やつらも、おれたちを敵に回した場合の恐ろしさを承知しているはずだ。大切な人質を簡単に殺すことはあるまい」
もっともな意見だった。
「なるほど……。では、みんなを集めて、〈マルカス武器店〉に乗りこむか」
ランディーが腕をぶして言うが、またもバンクスは、
「いや、それはまずい」
と首を横に振った。
「確かに、おれたちの力をもってすれば、マルカス一味をコテンパンにしてしまうのは容易い。だけど、ボーウェルはどうなる？」
とランディーの目を見据える。
「そ、そうだな」
ランディーはしぶしぶ頷いた。
バンクスの言う通りだった。
はっきり言って、ランディーたちのパーティーの実力は相当なものだ。そこらのチンピラが大挙して襲ってきても、擦り傷ひとつ負わずに撃退できる自信はある。マルカス一味を一網打尽にすることなど、造作もないだろう。だが、人質を取られているとなると、いかにも分が悪いのである。
「うむむ。困ったなあ……」
腕を組んで考えこむランディー。バンクスもじっと思索に耽っていたが、ややあって、溜め息混じりに言った。
「とにかくおれは、ボーウェルが本当に捕まったのか、調べてみるよ。確かな証拠もないのに、今ここで悩んでいても仕方がない」
これまた正論だ。
「うむ。わかった。よろしく頼むよ」
ランディーが頷くと、
「明日の夕方、〈ギルガメシュ亭〉で会おう。それまでに、あんたはみんなに連絡しておいてくれ」
バンクスは言った。
「ああ。任せてくれ」
ランディー、ポンと胸を叩く。
どうやら、とりあえずの方針は決まったようである。
「じゃ、また明日」
バンクスに別れを告げたランディーは、常宿にしている〈戦士の休息亭〉へと向かったのであった。

3

一方バンクスは、ランディーを見送ったあと、すぐに外出仕度をし、家を出た。
バンクスの目的地は、街の北東部に広がる歓楽街の裏通りにある小さな酒場だった。
〈黒い城〉――表向きは何の変哲もない酒場だが、実はその二階は盗賊ギルドになっている。
もちろん、最近の〈マルカス武器店〉の動向を問い合わせるのが目的である。
一階の酒場で合言葉を言ったバンクスは、トントンと軽やかな足取りで階段を駆け上がった。
「よお、バンクスじゃないか。こんな夜中に、いったい何の用だ？」
バンクスの顔を見て、受付の若い男が陽気な声をかける。この男――ドナヒューとは長いつき合いで、すっかり顔馴染みになっているのだ。
所定の情報料を払ったバンクス、早速、
「最近、〈マルカス武器店〉に不穏な動きはないか？」
と問うと、
「ほほお。さすがだな」
ドナヒューは感心したような声を上げた。
「ヒノモトとの密貿易の件だろう？」
ニヤリと笑みを浮かべて言う。
「と言うと、やはり事実なんだな？」
念を押すバンクスに、
「ああ。間違いない」
とドナヒューは答えた。
「わかっているだけでも、これまで二回、ヒノモトからと思われる船がリルガミンの港に着いている。最近、〈マルカス武器店〉に陳列されるようになった村正や手裏剣は、ヒノモトからの密輸品と見ていいだろうな」

風雲のズダイ・ツァ

「なるほどな」
バンクス、不敵な笑みを浮かべて頷く。
「あんた、〈マルカス武器店〉を探るつもりか？」
ドナヒューはまじまじとバンクスの顔を見つめた。
「悪いことは言わん。〈マルカス武器店〉にはあまり関わらない方がいいぜ」
「なぜだ？」
「最近、〈マルカス武器店〉の情報を求めてギルドを訪れるメンバーが多いんだけど、そのうち何人かが消息不明になっているんだ。この意味がわかるだろう？」
「つまり、〈マルカス武器店〉に捕らわれたと？」
バンクスが言うと、
「おそらくな」
とドナヒューは頷いた。
これこそ、バンクスが望んでいた展開だった。
「捕らわれたと思われる者の名前はわかるかい？」
期待を込めて訊く。
「まあ、何人かはな。でもどうしてそんなことを？」
一瞬怪訝な表情を見せたドナヒューだったが、
「実は、おれの友人が突然行方不明になってね。どうやらそいつ、〈マルカス武器店〉を探っていたらしいんだよ。それで、もしやと思って……」
というバンクスの説明を聞いて、
「そうか」
と頷いた。
「それは心配だろう。調べてみるから、その友人の名前を教えてくれ」
親切な口調で言う。ここまではよかった。だが、
「ボーウェル。人間の戦士だ」
バンクスが答えた途端、ドナヒューは困惑の表情を浮かべた。
「ここは盗賊ギルドだぜ。戦士の行方を尋ねられても……」
申しわけなさそうに言う。
「あ、そうか……」
バンクスは頷いた。
言われてみれば、当然のことかも知れなかった。いくら情報収集に長けた盗賊ギルドとはいえ、リルガミンの住人すべてを把握しているわけではないのだ。

ともあれ、〈マルカス武器店〉を探っていた盗賊が何人も行方不明になっていることはわかった。盗賊ですら困難な調査が、戦士のボーウェルに務まるわけがない。捕らわれたと見て、間違いなかろう。
となれば、もはや盗賊ギルドに用はなかった。ボーウェルを救い出すのは、仲間である自分たちの仕事なのである。
「ありがとう。邪魔したな」
バンクスは軽く頭を下げて言い、ギルドをあとにしたのだった。
〈黒い城〉を出たバンクスは、路地を曲がったところで立ち止まった。
これまでの情報を整理し、今後の方針を練る。
（〈マルカス武器店〉を探りに行ってみるかな）
ちらと思ったが、すぐに、
（いや、〈マルカス武器店〉は厳戒体勢が敷かれているだろう。下手な動きは墓穴を掘ることになる）
と思い直した。
ふとバンクスの脳裡に、ひとりの男の顔が浮かんだ。——顎髭を生やした目つきの鋭い男。
〈マルカス武器店〉の番頭・クルスである。
もともとは優秀な盗賊だったが、マルカスにその頭脳を見こまれ、商人の道を選んだ。かなりの切れ者として通っており、今やマルカスの片腕とも言われている。
（もしボーウェルが囚われの身になっているとしたら……）
想像したバンクスは、背筋が冷たくなるのを覚えた。
ボーウェルという人質は、まさに切り札と言ってもよい。切り札を得たクルスの邪悪な頭のなかで、いかなる計画が練られていることか。
バンクスの不安は、いやが上にも高まっていったのであった。

4

翌日。
ここは、ランディーの常宿〈戦士の休息亭〉である。
〈戦士の休息亭〉の一階は、ほかの多くの宿屋と同じように、酒場になっている。
だいたい酒場というものは、陽の高いうちは閑散としているものだが、この日は珍しく、午前中から四人の客が酒場のテーブルに陣取っていた。
住人のランディーを中心に、ドワーフのノルド、ノームのミリエル、エルフのマイラ。
三人はランディーの連絡を受けて、この酒場に集合したのだった。
もちろん三人とも、ボーウェルが失踪した経緯は聞いている。——〈マルカス武器店〉がヒノモトとの密貿易を行なっているらしいこと。ボーウェルがそれを調査しているらしいこと……。
四人が顔を揃えたところで、まず最初にマイラが口を開いた。
「ねえ。ボーウェルさん、大丈夫かしら。殺されたなんてことはないわよね」
不安も露わに言う。
「ああ。たぶんそんなことはないと思う。バンクスも、大切な人質を殺すわけがないと言ってたし……」
ランディーは曖昧な返事を返した。彼とて、絶対の自信があるわけではないのだ。
「なんとか安否を確かめることはできないかしら」
マイラが皆の顔を見回して言うと、一拍おいて、
「できないことはないわ」
とミリエルが応えた。
「いったいどうやって？」
問うマイラに、
「簡単よ。カンディの呪文を使うの。もしボーウェルさんが殺されているのなら、カンディに反応するはずだわ」
ミリエルが答えた途端、一同の間にどよめきが上がった。
カンディというのは僧侶魔法のひとつである。捜索しようと思う相手（死体に限る）のことを思いながら呪文を唱えると、対象となっている死体の放置されている場所の方向と距離がわかるのだ。
「なるほど。それはいい考えだな。見つからないなら見つからないで、それに越したことはない。ボーウェルは〈マルカス武器店〉にいないのかも知れな

いし、仮に囚われの身になっているとしても、生きているってことだからな」

ランディーは感心して言った。

「ミリエル。早速やってみてよ」

マイラが催促するが、一瞬の躊躇いもなく、

「ここでは唱えても無駄よ」

とミリエルは首を横に振った。

「どうしてよお？」

口を尖らせるマイラに、

「だって、ボーウェルさんが殺されているとしたら、その死体は〈マルカス武器店〉にある公算が強いわ。カンディの効果が及ぶのは百メートル以内だってこと、あなたも知ってるでしょ。ここから〈マルカス武器店〉までは、一キロ近く離れているのよ」

とミリエル、諭すような口調で言う。

だが、マイラは承知しなかった。

「だったら、魔法を強化すればいいじゃない」

と食い下がる。

確かに、マイラの意見にも一理あった。

エセルナートの神は、冒険者にさまざまな恩恵を与えている。技能と呼ばれる特殊能力もそのひとつである。

数多くの技能のなかでも魔法強化は、魔法を使う者の必須技能とも言え、司教のミリエルは当然取得していた。——文字通り、魔法の効果（威力や範囲）を強化させる技能。カンディを強化した場合、捜索範囲が百メートルから一キロに伸びるのだ。

「ねえ、ミリエル。カンディを強化しようよお」

まるで駄々っ子のように甘えた声を出すマイラを前にして、ミリエルはほとほと困り果てた表情でランディーの顔を見やった。その目は、

（この娘、何とかしてよ。あなた、リーダーでしょ）

と言っている。

「ミリエル。その必要はないよ」

静かな声で言ったランディーが、

「〈マルカス武器店〉の近くまで行ってから、呪文を唱えればいいじゃないか。バンクスとの待ち合わせの時刻まで、まだまだ時間はあるし、〈マルカス武器店〉の様子も見ておきたい」

と皆を見回すと、すぐに、

「そうだな。ランディーの意見に賛成だ」

ノルドが同意を示した。

「魔法強化は一日に三回しか使えないから、できれば温存しておきたいわ」

ミリエルも言う。神から与えられた技能とはいえ、無制限に使えるわけではない。修得の度合いによって、一日使える回数が定められているのだ。

三人の意見が一致したのを見て、

「わかったわ……」

マイラは頷いた。もともとマイラも、ただ甘えていただけで、本気でわがままを通そうなんて気はさらさらないのだ。

「よし。話は決まった。〈マルカス武器店〉に行こうぜ」

とノルド、なみなみと注がれているエール酒を一気に飲み干す。早くも腰を浮かし、店を出る体勢。いつものことながら、気の早いドワーフである。

「仕方がないやつだな」

苦笑しつつも、ランディーはノルドに続いて立ち上がった。ミリエルとマイラも、あとに続く。

そして。

〈戦士の休息亭〉を出た四人は、〈マルカス武器店〉へと向かったのだった。

やがて、〈マルカス武器店〉に到着。

四人は、通りを隔てた向かい側の家の蔭から、店の様子を窺った。

特に変わった動きは見受けられないが、ひょっとすると、店の奥にはボーウェルの死体が転がっているかも知れない。

「ではミリエル、頼む」

ランディーが言った瞬間、

「お。おまえら、来てたのか」

いきなり背後から声をかけられた。

ビクッとして振り返ると、そこには、にやにやと笑みを浮かべたホビットが立っていた。

そう——もちろんバンクスである。

「バ、バンクス。どうしてここに？」

ランディーが問うと、

「みんなと会う前に、〈マルカス武器店〉の様子を探っておこうと思ってな。それより、おれの方こそ訊きたいよ。みんな揃って、何やってんだ？」

バンクスが言う。

「実を言うとな……」

ランディーがミリエルの発案したカンディ計画を話すと、

「おお。そいつはいい。早いとこ、やってみてくれ」

バンクスは嬉々とした表情で言った。

「わかったわ」

頷いたミリエル、両手を胸の前で合わせ、低い声で呪文を詠唱し始める。

果たして、結果はどう出るのか？

固唾を呑んで待つ四人。

ややあって、

「駄目だわ。ボーウェルさんの反応はありませんでした」

ミリエルはいささか疲れたような声で言った。

計画は失敗に終わった。しかしそれは、先ほどランディーが言ったように、悪いことではない。無事という保証があるわけではないが、少なくともこのあたりにボーウェルの死体はないことは確かなのだから、むしろ喜ぶべきことなのだ。

「てことは、やはりボーウェルは人質ってわけか」

バンクス、確信に満ちた口調で言う。

「どういうことだ？　ボーウェルが捕らえられたという証拠を摑んだのか？」

ランディーが聞きとがめると、

「いや、そうじゃないが……」

バンクスは小さく首を横に振った。

「実はな……」

と昨夜盗賊ギルドで入手した情報を手短に話す。

「盗賊が何人も行方不明に……」

ランディーはボソリと呟いた。

明らかに、密貿易の秘密を守るため、〈マルカス武器店〉が何らかの防衛手段を講じているのだ。ボーウェルがやつらの手に落ちたことは、ほぼ確実と言えよう。

一行の間に、重苦しい雰囲気が漂う。

風雲のズダイ・ツァ

■因われの身となったランディーたち。次号ではいよいよ、彼らの冒険の舞台が海の上へと移っていくぞ。

と――

「とにかく、ここは危険だ。おれたちの顔は〈マルカス武器店〉のやつらに知られてるからな」

バンクスが言った。

「おれひとりなら何とかなるが、これだけの人数だと目立ちすぎる」

バンクスの意見に異論を申し立てる者はいなかった。忠告に従い、一斉に移動を開始する。

しかし……。手後れだった。

先頭を切って歩き始めたバンクスだが、ほんの数歩進んだところで、

「うっ」

呻き声を発して立ち止まった。

いつの間にか、一行の行く手に十人以上の集団が立ち塞がっていたのである。当然のことながら、皆、しっかりと武装している。

そして、集団を取り仕切っている顎髭の男は！

「ク、クルス……」

バンクスは目を大きく見開いた。そう――忘れもしない、〈マルカス武器店〉の番頭クルスだった。

クルスはランディーたちの顔を見回して、にっこりと笑みを浮かべた。

「みなさん、お揃いですね。ちょうどよかった。お仲間のボーウェルさんが、ぜひともあなたがたに会いたいと申されましてね、これからお迎えに参るところだったのですよ」

馬鹿丁寧な口調で言う。

圧倒的に優位な立場がなせる業と言えよう。

何しろ、ランディーたちは誰も武器も鎧も身に着けていない。ものものしい武装は疑われる原因になると考えて、わざと軽装で来たのだ。

「私としても、できれば手荒な真似はしたくありません。おとなしく尾いてきてくれますね」

クルスは言った。

いくら熟達した戦士とはいえ、武器がなくては話にならない。魔術師のマイラと司教のミリエルだけは武器がなくても闘えるが、それでも、十数人を相手にするのは荷が重かった。――それに何より、ボーウェルを人質に取られているという弱味がある。

すなわち――

ランディーたちとしては、クルスの言葉に素直に従う以外の道は、残されていないのであった。

5

うしろ手に縛り上げられたランディーたち五人は、集団に取り囲まれるようにして〈マルカス武器店〉に足を踏み入れた。

でっぷりと太った、いかにも商人風の男が一行を出迎える。――これまた、忘れもしない、〈マルカス武器店〉の店主マルカスである。

「旦那様。お客様をお連れしました」

クルスが言うと、

「うむ。粗相のないようにするんだぞ」

マルカスは言い、勝利者の笑みを浮かべた。

にたにたと一行を眺めるマルカスの横を通り過ぎ、店の奥に歩を進める。一行は店の奥にある下り階段を降り、地下に向かった。

薄暗い地下室の扉が開いた途端、

「ボーウェル！」

ランディーは思わず声を発し、部屋のなかに駆けこもうとした。しかし、その前に素早く数人の手下が立ち塞がる。

ボーウェルは地下室の片隅に、ぼろ切れのように転がされていた。ランディーたち同様、太いロープで両腕を背後で縛られている。気絶しているのか、一行がドヤドヤと踏み入っても、ピクリとも反応を示さなかった。

「な、なんてひどいことを……」

マイラが顔を覆う。それほど無残な姿だった。

「くそっ」

今度はノルドが罵り声を上げ、ボーウェルに駆け寄ろうとするが、やはり手下に遮られてしまう。

そんなノルドを冷やかな目で見つつ、

「まあまあ。そう慌てることはありません。これから、いくらでも話をする時間はあるのですから」

クルスが冷静な声で言った。

「え？　いくらでも話す時間がある？　おれたちを殺すんじゃないのか？」

疑問を口にするランディーに、

「まさか。大切な商品を殺したりするものですか」

大袈裟に驚いてみせるクルス。

「商品？　どういう意味だ？」

ランディーが問うが、クルスは答えなかった。反対に、

「村正や手裏剣など、貴重な武器を手に入れる代償として、私たちが何を支払っているのか、ご存知ですか？」

と問う。

「え……？」

一行の胸中に嫌な予感が広がった。皆、考えていることは同じ。だが、誰ひとりとしてそれを口に出すことはできなかった。お互いに顔を見合わせ、ゴクッと生唾を呑みこむ。

と――

「意外と頭が悪いのですねえ。いいでしょう。お教えします。優秀な冒険者ですよ。くっくっく」

クルスは答え、唇を歪ませた。

「ヒノモトの連中は、特に逞しい若者を欲しがっています。あなたたちを連れて行けば、さぞ高価で売れることでしょう」

とランディーとノルドに視線を向ける。

「やはり、人身売買……」

ランディーは怒りに燃えた目でクルスを睨みつけた。

「そ、そうだったのか……」

歯軋りしたバンクス、

「行方不明になった盗賊の連中も、みんなヒノモトへ……」

全身をわなわなと震わせる。

マイラとミリエルの女性ふたりは、恐ろしさのあまり口もきけずにいた。

現在もなおヒノモトには、奴隷制度が残っているという噂は聞いたことがあった。

いったい何のために奴隷が必要なのか、それは定かではないが、奴隷というからには、厳しい肉体労働が課せられるに決まっている。

ヒノモトのやつらの残忍さに関しては、ランディーたちもしばしば耳にしていた。

最悪の場合、死ぬまでこき使われることになるだろうし、首尾よく逃げ出すことができても、ヒノモトからエセルナートに戻るのは容易ではない。すなわち、一生ヒノモトで牛馬のごとき生活を強いられる公算が強いのだ。

信じられない。信じたくない。しかし、避けられない事実であった。

「ま、そういうことです。明日には、ヒノモトに向かって出帆します。今日のところは、ごゆっくりお休みください」

そう言い残すと、クルスは手下を従えて地下室を出て行った。

ガチャリ。重そうな錠をかける音が聞こえてくる。

ちょうどそのとき、ボーウェルが意識を取り戻した。覚醒した瞬間こそ、

「み、みんな……。どうしてここに……？」

と驚愕の表情を露わにしたボーウェルだったが、すぐに事態を悟った。泣きそうな顔で、

「す、すまん。おれがドジを踏んだばかりに、みんなまで……」

平謝りを繰り返す。

話を聞いてみると、

「密輸の証拠を捜そうとして〈マルカス武器店〉に忍びこんだまではよかったが、見張りに発見され、捕らえられた」

とのこと。

ま、予想していた通りの経緯で、呆れて文句も言えなかった。

それに、今はボーウェルの泣き言につき合っている場合ではない。明日までにここから脱出できなければ、遥かヒノモトに連れて行かれ、奴隷として売られてしまうのである。

地下室の外が静まり返るのを待ち、ランディーたちは縄脱けを試みた。

両腕さえ自由になれば、こちらには鍵開けの専門家バンクスがいるし、ふたりの魔法使いもいる。こんな地下室から脱出することくらい、造作もないのだが……。

ロープは見た目以上に丈夫にできていた。

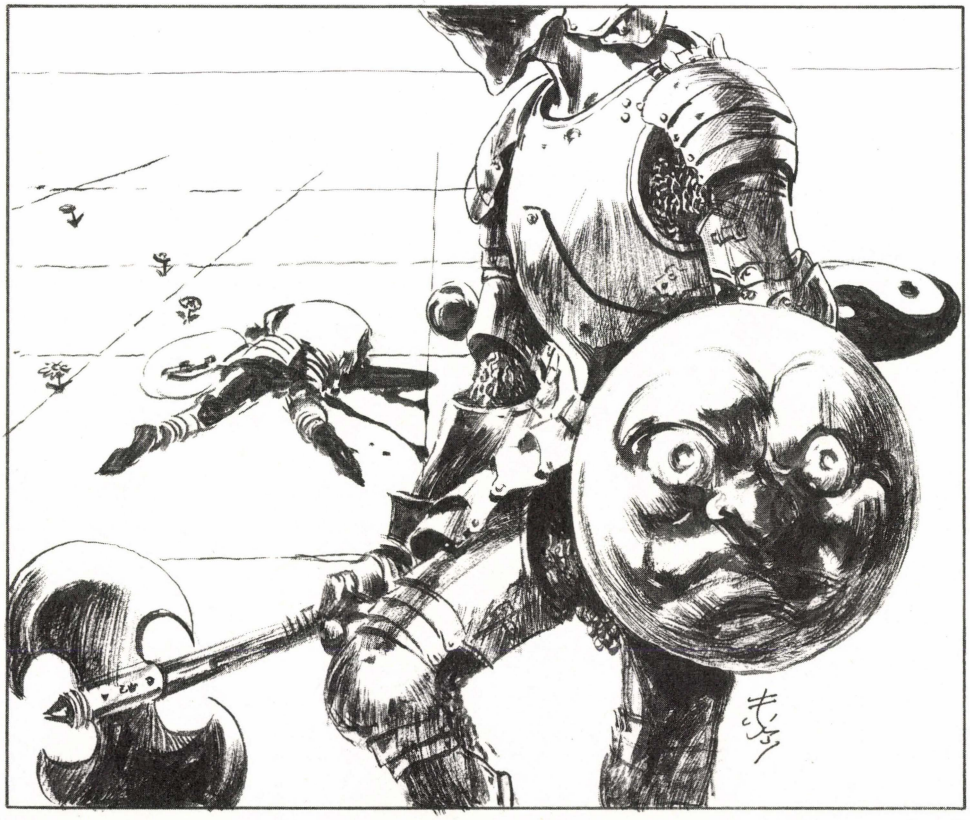
パーティー随一の怪力を誇るノルドが顔を真っ赤にして頑張っても、引きちぎることはできない。

結局――

ランディーたちはイモムシのように転がったまま、翌朝を迎えることになってしまったのであった。

〈つづく〉

末弥純の ボルタック商店 開店準備中



末弥は、小さいころからお年玉を貯めていた。

正確には、お正月にもらったお年玉はすべて親に徴収され、親が貯めていてくれたのである。小学生のころから、高校を卒業するまで十二年あまりになろうか。

末弥には、買いたいまんが本やおもちゃがたくさんあった。しかし、徴収されたお年玉は返ってこないまま、やがて、末弥は無事反抗期ものりきり、大学を卒業する歳になった。

そこで、思い切って親に請求をした。

「あの、お年玉ありますか?」

＊

あれは、今からもう十年も前……、仕事半分でアスキーに遊びにいってたころのことである。FM7のゲーム『アレフガルド』というテキストタイプのRPGをさわらせてもらったのがきっかけだった。

この、文字だけで行なわれる疑似戦闘体験は、末弥にとって画期的な出来事だった。

「こ、こんな遊びがしたかった」

今思うと相当貧弱なコマンドしかうけつけなかったと思うが、モニターの中のもうひとつの世界に驚かされた。こうして末弥はRPGにあこがれるようになったのだ。

「アップル買うとね、ウィザードリィっていう、もっとすごいゲームができるんだよ」

とにかく面白いゲームを見せて、仲間を増やそうという、当時横行していたアスキーの中のアップル教徒の陰謀に末弥は軽々ところんでしまった。

しかし、アップルは大変高価だった。

卒業したて、イラストレーターなりたてのような輩の収入で手に入る代物ではなかったのである。

しかし、そんな事にはくじけなかった。やや安いコンパチマシンの存在を教えてもらい、脳裡に浮かんだのが親に預けてあるはずのお年玉だった。

つもり積もったお年玉は、アップルIIeのコンパチマシンを買うのに十分な金額だったのである。

そうして、当時の末弥の月収の3倍はするアップルのコンパチマシンを手に入れた。学生のころ、泣く泣くあきらめていたまんが本や、おもちゃもこれで浮かばれるというものだ。

はたして、末弥が親の思惑通りのロクなモノにお年玉を使ったかというのはさておき、少なくとも末弥は有意義に使ったと自負している。

こうなると、まだ仕事が少なかったのをいいことに、骨までしゃぶる勢いで遊んだ遊んだ。今、思いかえしても極楽のような日々だった。

ソフトは数限りなくあったが、情報誌など皆無に近かった。だから、当時のアップルユーザーは、いかに自分の持っているソフトが面白いかを友達に見せびらかし情報交換をしていた。また、自分で見つける怪しげなソフトは宝物のようだった。

そんなソフトのひとつ、「スタンディングストーン」という、コツコツと地下ダンジョンを孤独にもぐるRPGで遊んでいたときのことだ。最下層まで来たとき突然〝ダンジョンディスク〟をドライブに入れろとメッセージされたのである。

末弥はあわてた。

ゲームを購入したときから、ディスクは今ドライブに入っている一枚しかなかったはずだ。

考えること15分。このころのアップルの5インチディスクは片面しか読み込まないのが常識だが、まさかと思いつつ、おもむろにマスターディスクをドライブから抜き、ひっくりかえしてこわごわドライブに差し込むと……いきなり読みだした。(アメリカ人のやることって、野蛮だー)

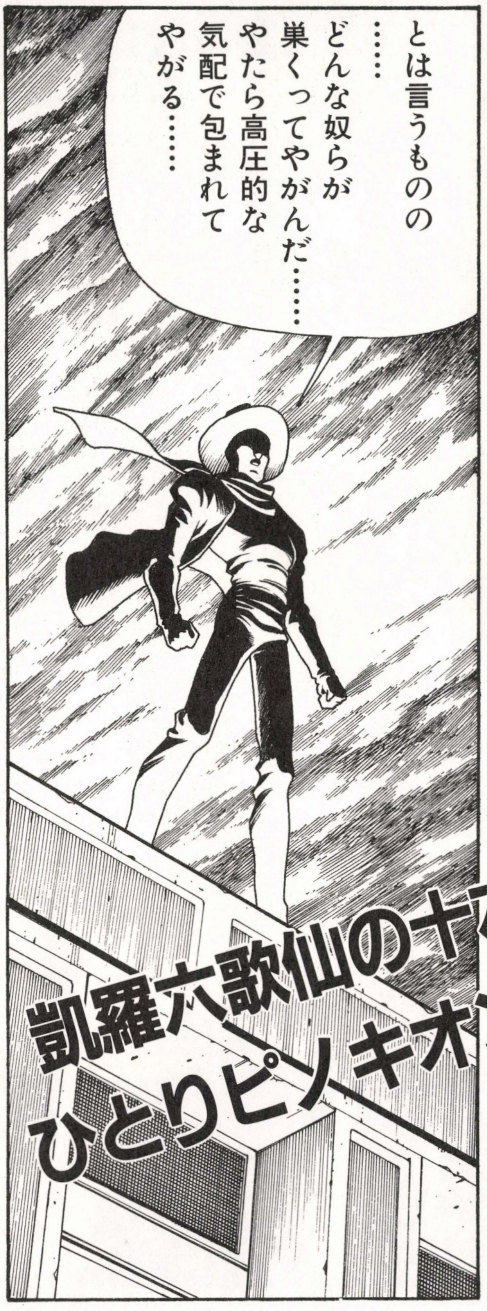
そうして、とどこおりなく、このゲームはその後終了した。

いちばん遊んだゲームを挙げるなら、(WIZは別にして)『バイルストッド』というアクションゲームが忘れられない。

名もない小さな島に敵と自分が「ブ〜ン」という電子音とともに召喚される。お互い中世の騎士のようなフルプレートを身にまとい、右手にバトルアクス、左手に盾を持って戦うのである。調子っぱずれな「エリーゼのために」をBGMに血しぶき舞飛ぶ白兵戦が展開される。

ザクッザクッというアクスが鎧に食い込む擬音がひびき、やがて片腕がもがれ、地に落ちてなおアクスを握りしめた片腕と血痕を残しながら逃げる敵。その首に向かってとどめに一撃を振り下ろす……。あの島にワープされたときのゾクゾクする緊張には得難いものがあった。

これだけの流血モノには、けっして国産モノではお目にかかれないと思う。それだけに、あの臨場感は今でも恋しく思いおこされる。



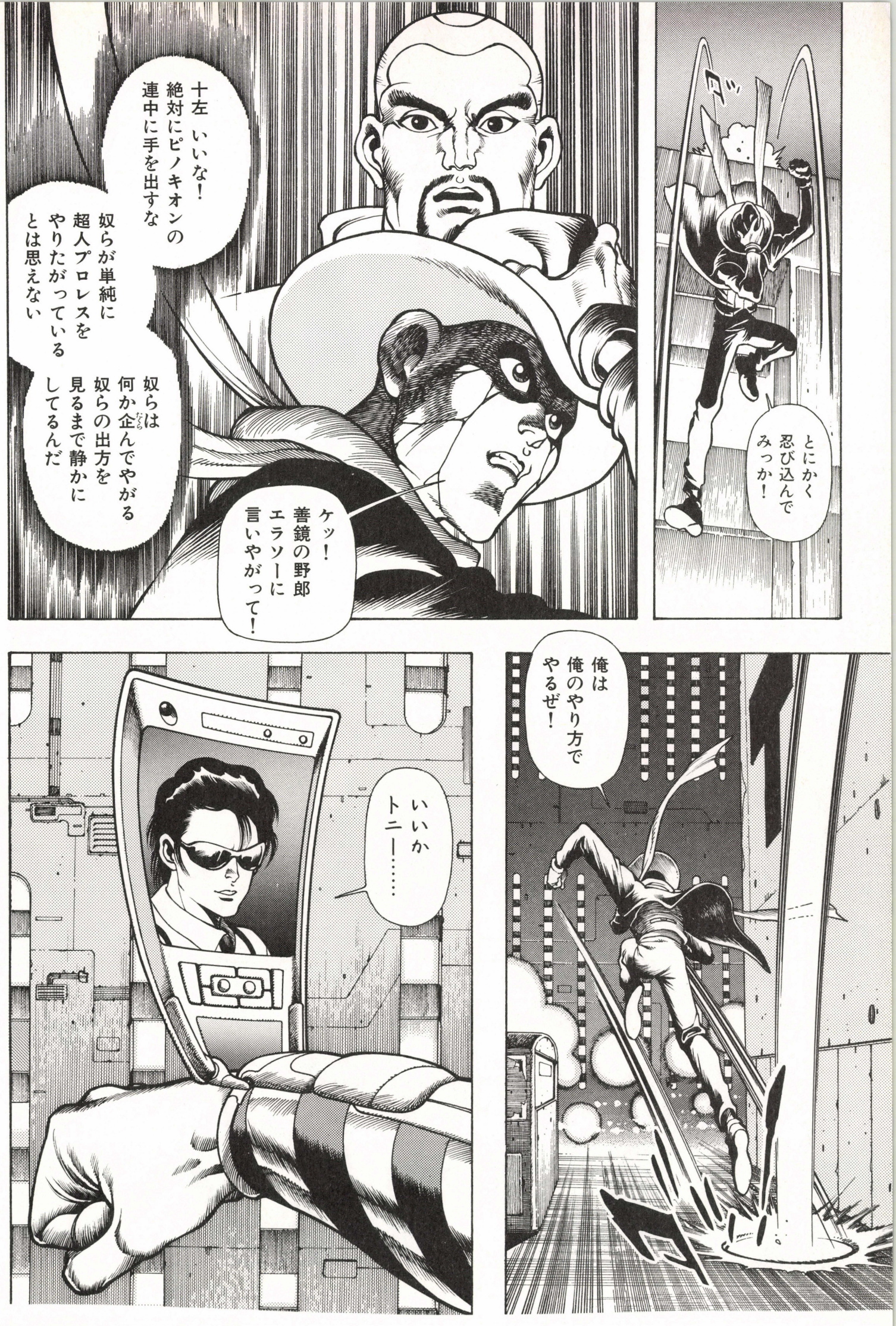
凱羅六歌仙の十左が
ひとりピノキオンに挑む！

■単行本、凱羅①～②絶賛発売中！　各980円。売り切れる前に書店へ走れ！

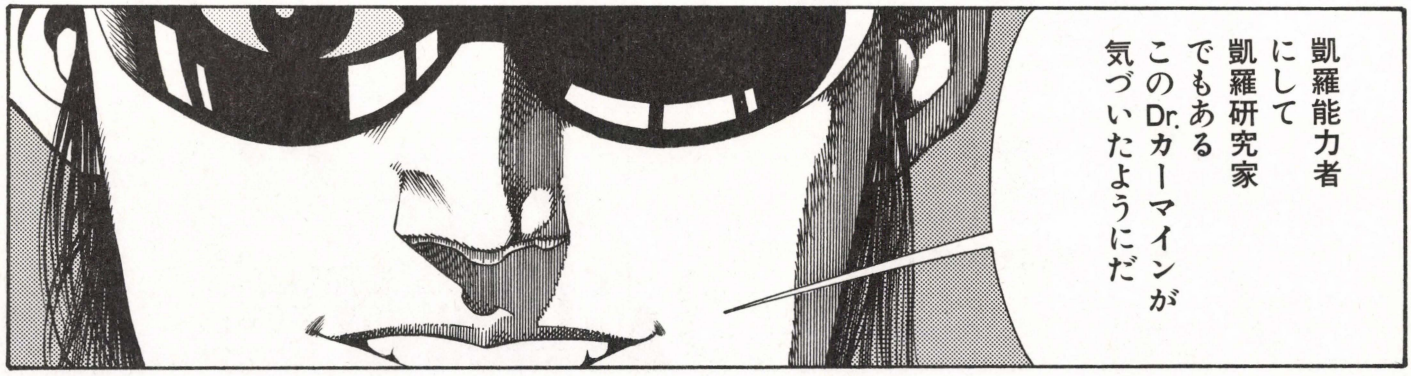
待望のアメリカ編 いよいよスタート!

宇宙からやってきた未知の凱羅因子。そいつは古都、京都の地下で延々と眠っていた。しかし、丸木沢製薬によって発掘されラスコマイシンとして世に出回ってしまったのだ。普通の人間に凱羅因子が発動すると怪物になっちまう。しかし、怪物にならず超能力を取得する人間たちもいた。それが善鏡をリーダーとする凱羅六歌仙だ。京都の街は凱羅化し怪物となった人間であふれかえっていた。そんな中、善鏡の敵、丸木沢の学者カーマインと重機動歩兵の赤蓮も凱羅因子により超人化した。いっぽう、善鏡たちは師匠役野老人とともに、人類を救うため日本を脱出しアメリカへと渡った。そして善鏡に娘、梨久が生まれ14年の時が流れた……。

凱羅
GAIRA
【異類合戦譚】
第1話 超人形館
板橋しゅうほう
Syufo Itahashi

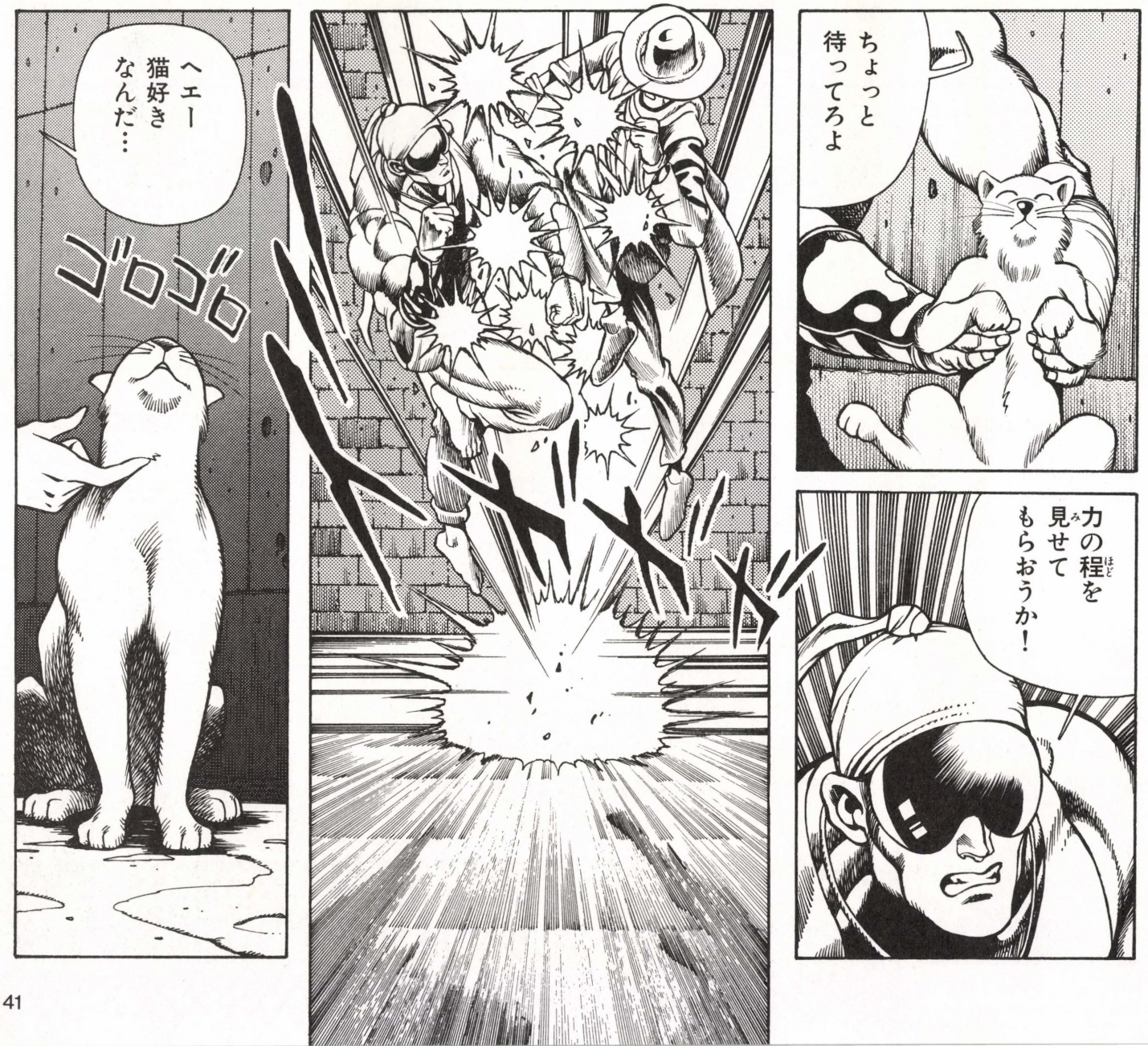

とにかく
忍び込んで
みっか！
十左 いいな！
絶対にピノキオンの
連中に手を出すな
奴らが単純に
超人プロレスを
やりたがっている
とは思えない
奴らは
何か企んでやがる
奴らの出方を
見るまで静かに
してるんだ
ケッ！
善鏡の野郎
エラソーに
言いやがって！
俺は
俺のやり方で
やるぜ！
いいか
トニー……

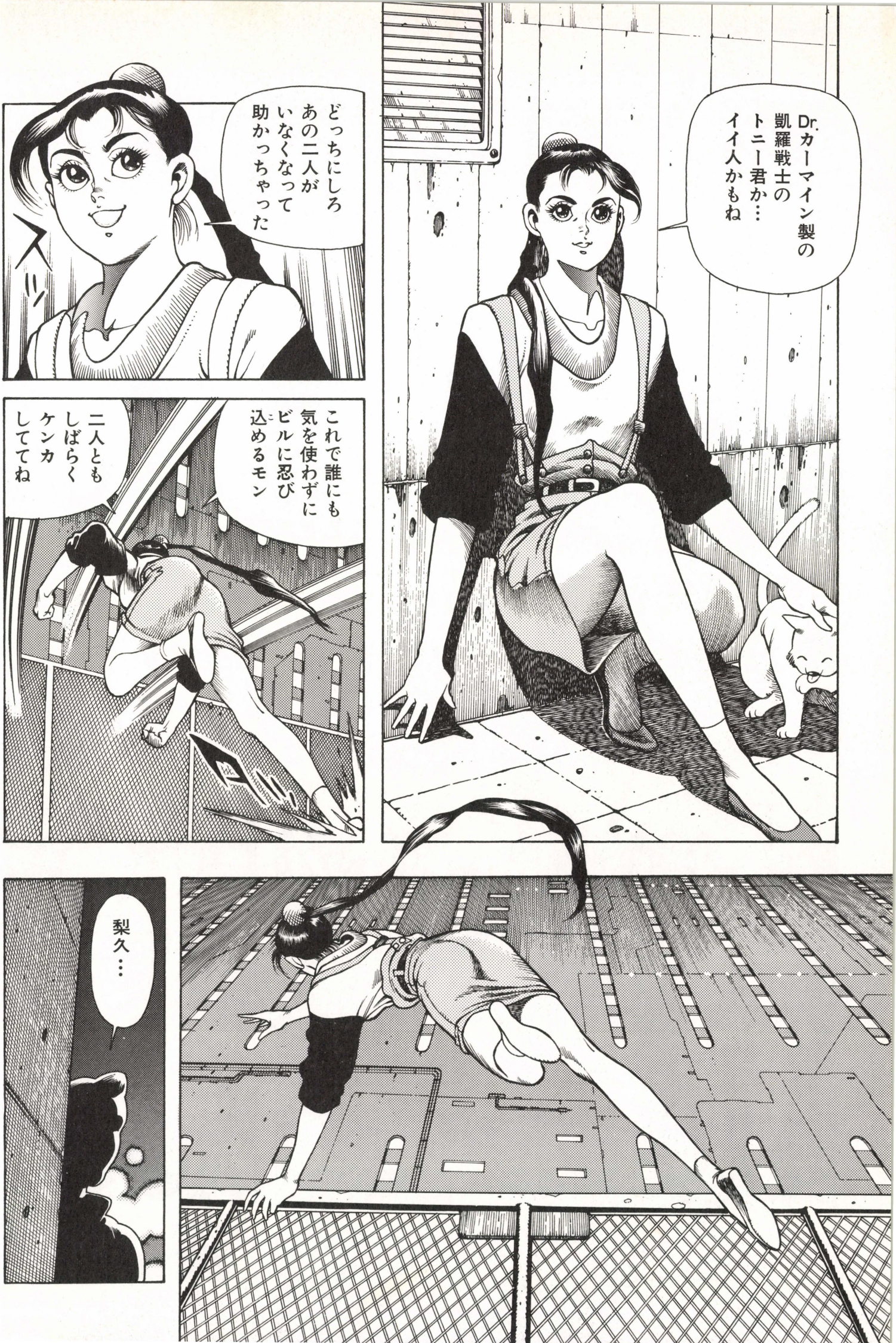
君の目の前のゼペットビルにピノキオンの連中がいる
彼等は私が君を超人にしたように政府の科学情報部によって超人化した連中だ
その彼等に動きがあった私と一緒に日本から来た善鏡達に挑戦状を叩きつけたらしい
これには何か裏がある彼等のリーダーのカエサルは何か企んでるようだ
ひょっとするとカエサルは人類すべてに存在し…人類を超えた能力を与える凱羅因子の存在理由に気づいたのかもしれない

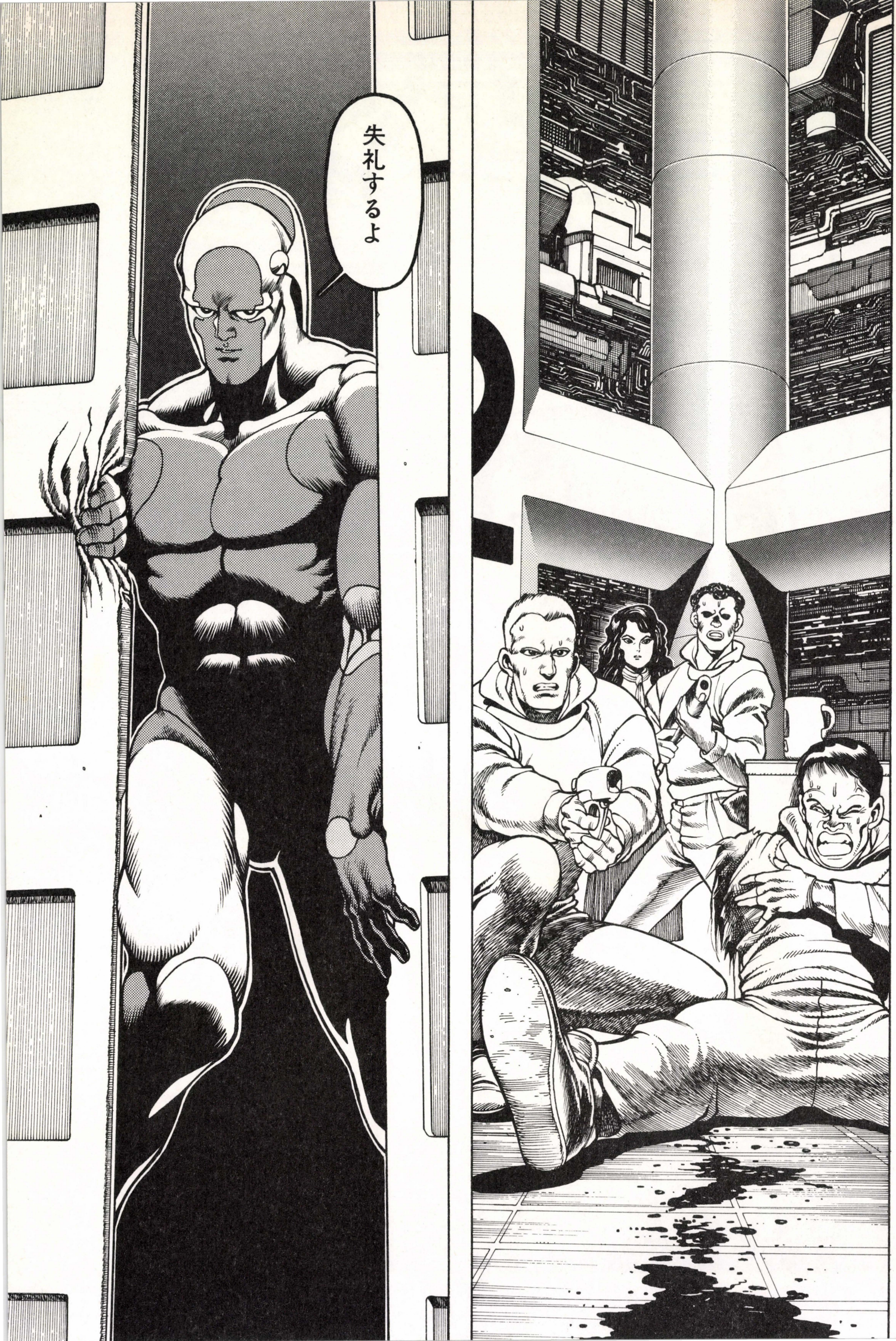

凱羅能力者にして凱羅研究家でもあるこのDr.カーマインが気づいたようにだ

Dr.カーマイン！
早い話がゼペットビルに忍び込んでピノキオンが何考えてるか調べて来いって事だろう
このトニーに任せとけば大丈夫！了解だ
その通りだが絶対ピノキオンには手を出すな連中の力は未知数だ死にたくないだろ
せっかく造った凱羅戦士第一号の君からはもう少しデータを採りたいからね
はいはいわかりましたバーイ！
カーマインの奴ピノキオンにビビってやんの俺は最強の……
んっ!?
……
!

なんだ
あいつは
……？
只者(ただもの)じゃ
ねえな…
ピノキオンかっ!?


ちょっと
待ってろよ
力の程(ほど)を
見(み)せて
もらおうか！
ヘエー
猫好き
なんだ…
ゴロゴロ


Dr.カーマイン製の凱羅戦士のトニー君か…イイ人かもね
どっちにしろあの二人がいなくなって助かっちゃった
これで誰にも気を使わずにビルに忍び込めるモン
二人ともしばらくケンカしててね
梨久…


失礼するよ

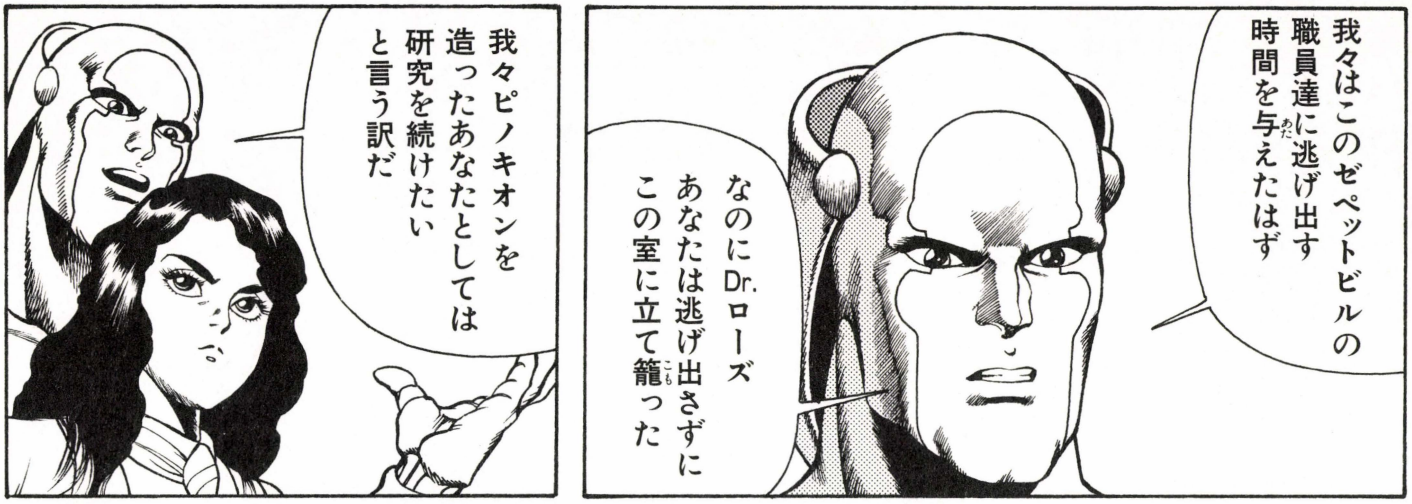
無駄な事は
分かっている
はずだが

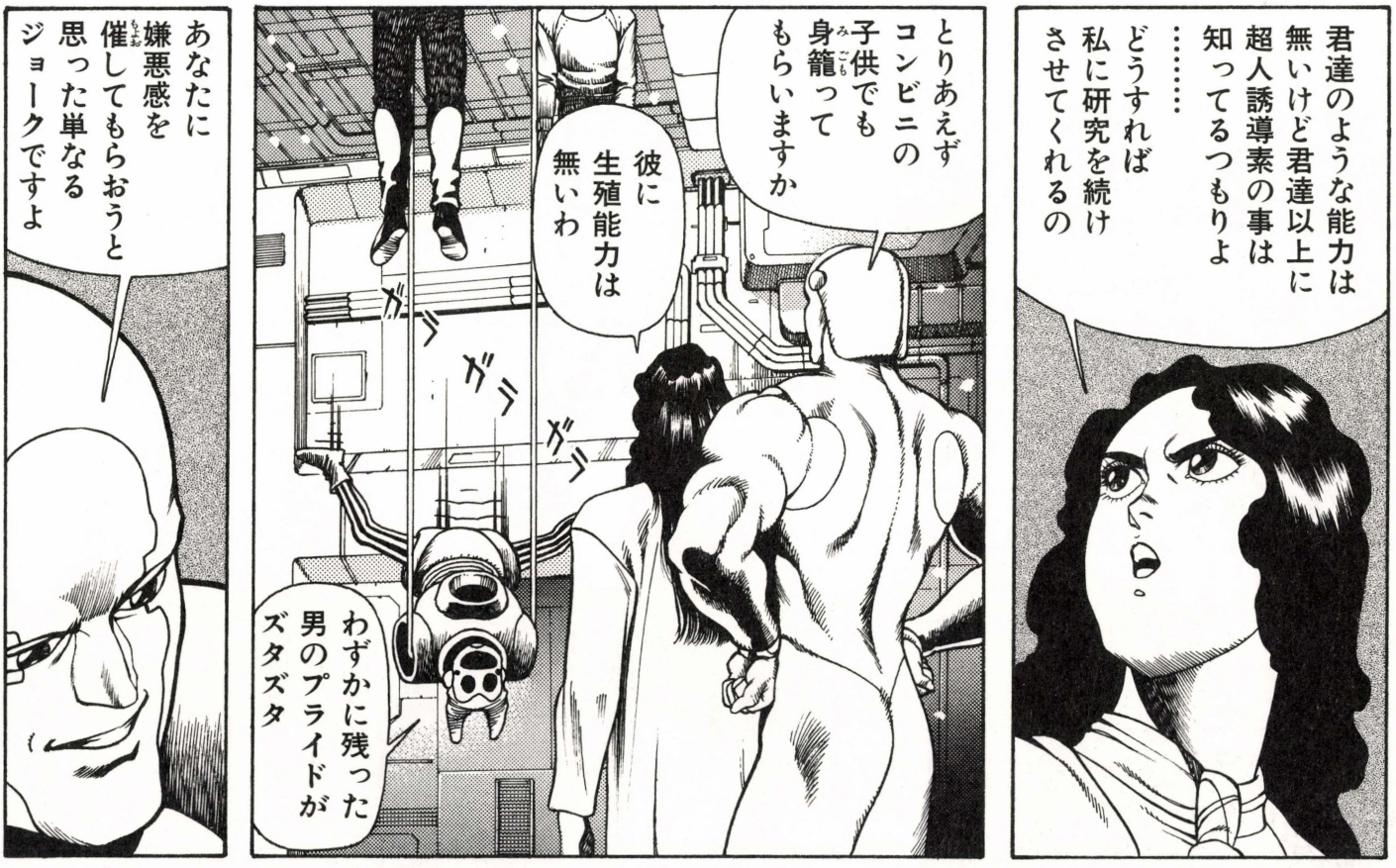
不本意ながら解剖の実験材料にさせてもらいます

私も殺すつもりなのかしら？コンビニ

あまり動揺していないようですねDr.ローズ冷たい女だ

殺すより私には協力を頼んだ方が利口じゃないかしらカエサル

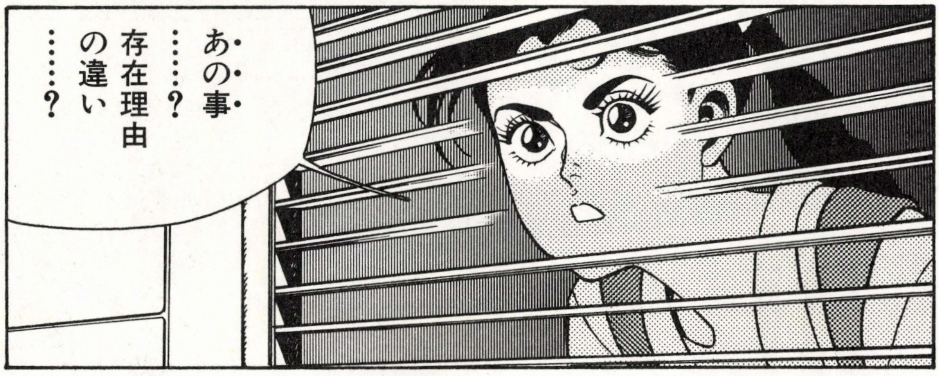

我々はこのゼペットビルの職員達に逃げ出す時間を与えたはず
なのにDr.ローズあなたは逃げ出さずにこの室に立て籠った
我々ピノキオンを造ったあなたとしては研究を続けたいと言う訳だ

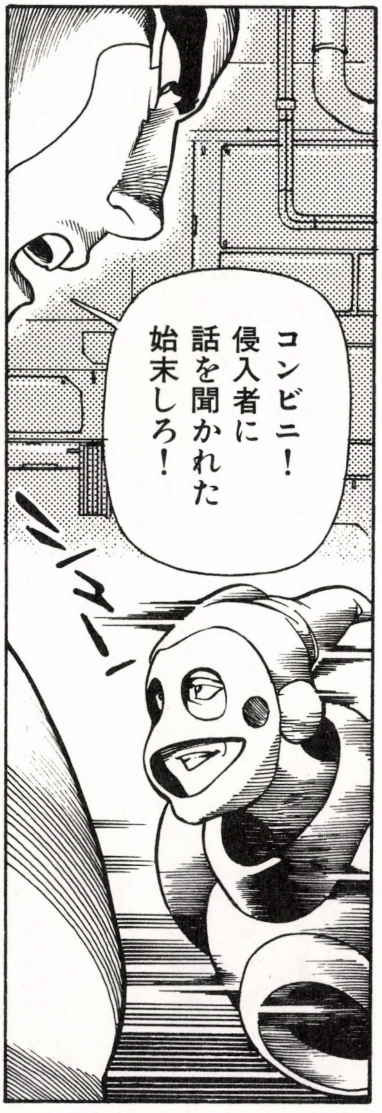

君達のような能力は無いけど君達以上に超人誘導素の事は知ってるつもりよ……どうすれば私に研究を続けさせてくれるの
とりあえずコンビニの子供でも身籠ってもらいますか
彼に生殖能力は無いわ
ガラ ガラ
わずかに残った男のプライドがズタズタ
あなたに嫌悪感を催してもらおうと思った単なるジョークですよ

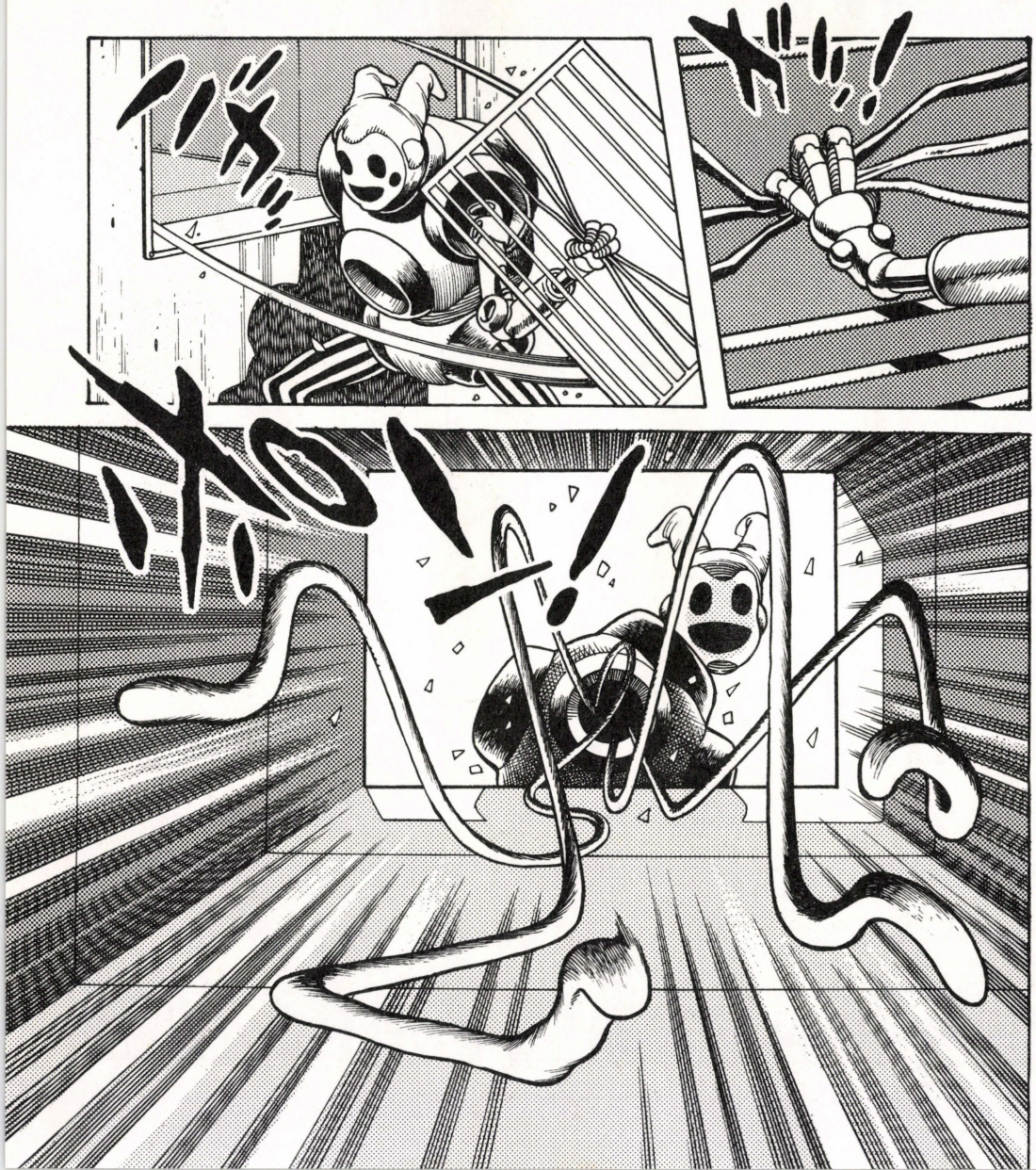
我々もあなたには協力していただきたいと考えています
その前に一つだけお聞きしたい事があるDr.ローズ あなたは特別な関係にあるDr.カーマインにあの事を話しましたね?

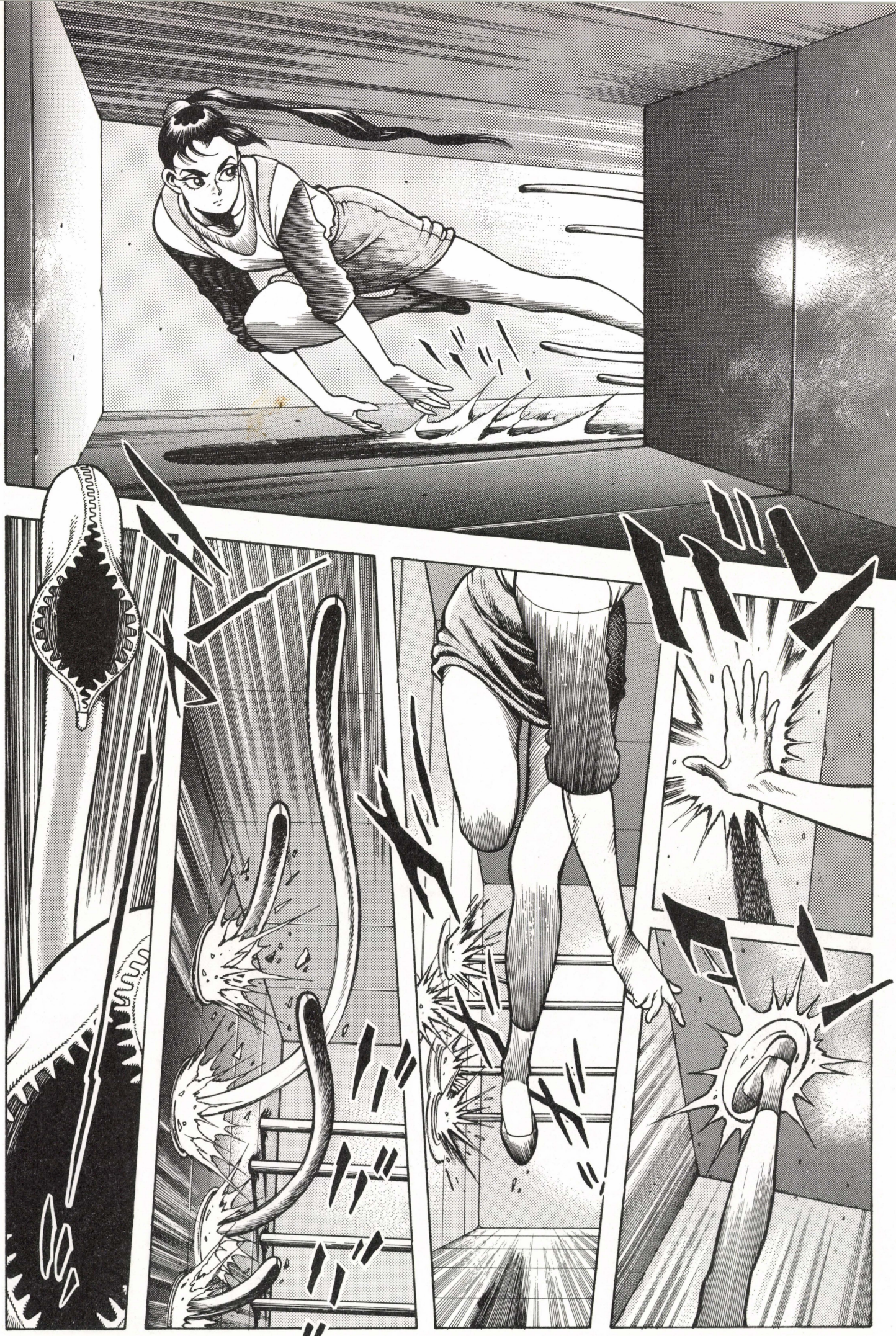
話すもんですか！
この研究では
誰にも負けたく
ないもの
特に彼にはね

…でも
カーマインは
あの事に
感づいてるわ
日本から来た
善鏡達
凱羅能力者と
君達ピノキオン
の存在理由の
違いにね
！


あの事
……？
存在理由
の違い
……？


コンビニ！
侵入者に
話を聞かれた
始末しろ！


バキッ!!
ガッ!!
ボキッ!!



速いですよ
カエサル
あの狭い換気孔
の中を時速
約50マイルで
（80キロメートル）
移動中！

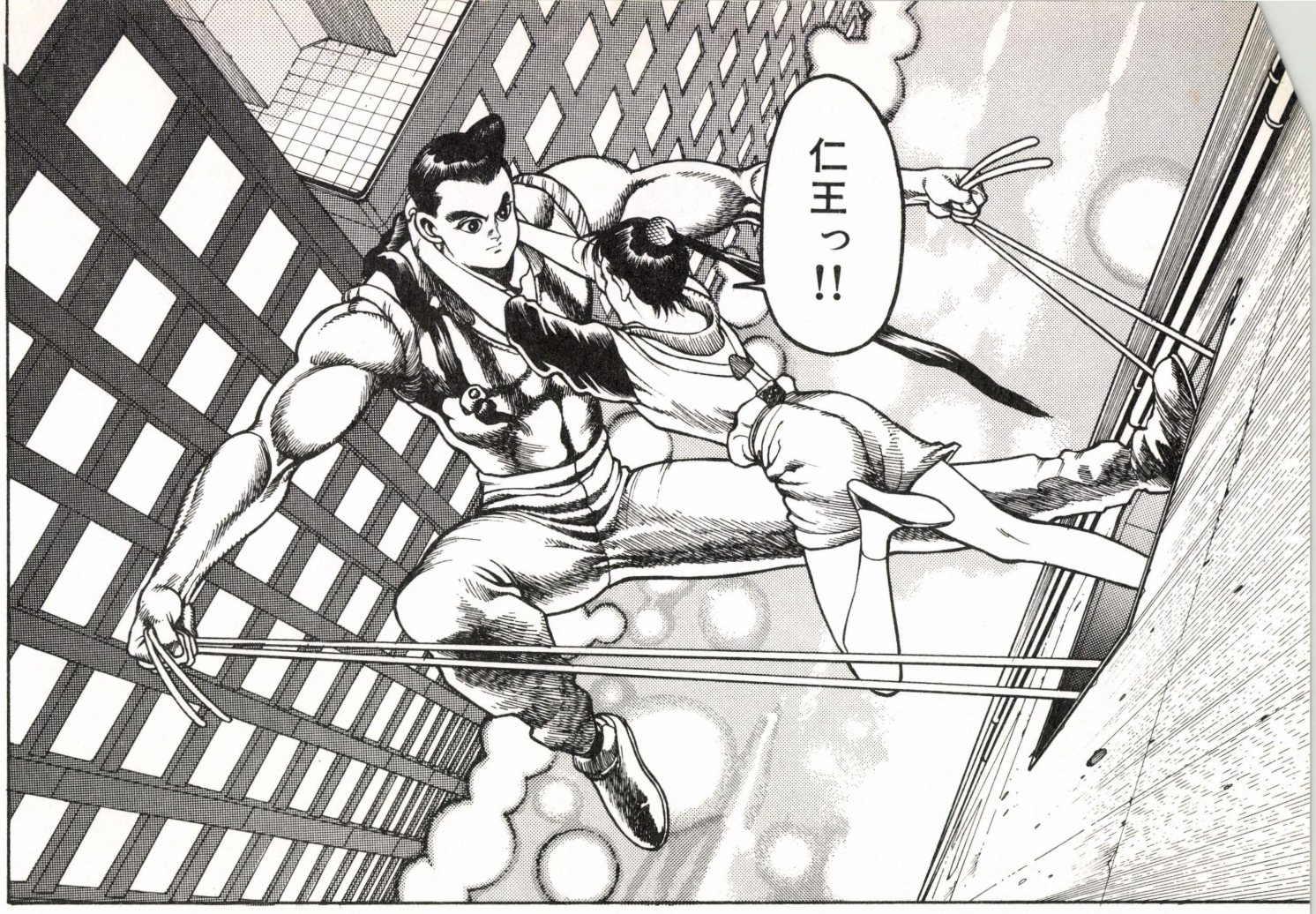
ミュルミュル

しかし
逃がしは
しません

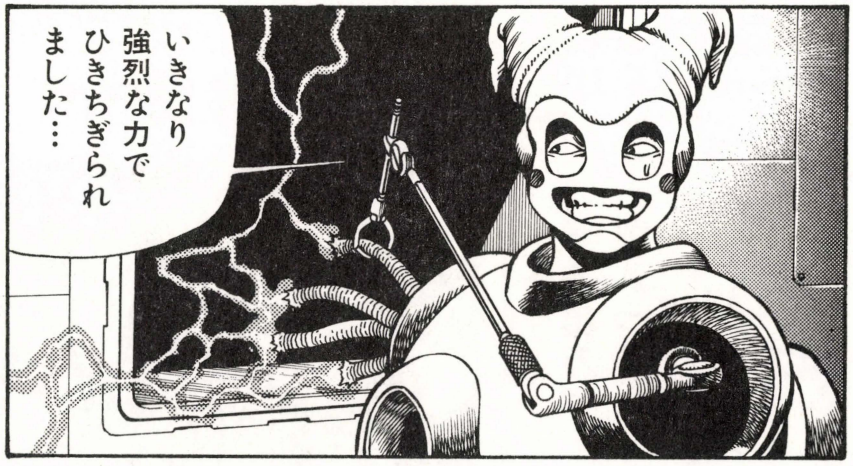
やったあっ！
出口だ!!

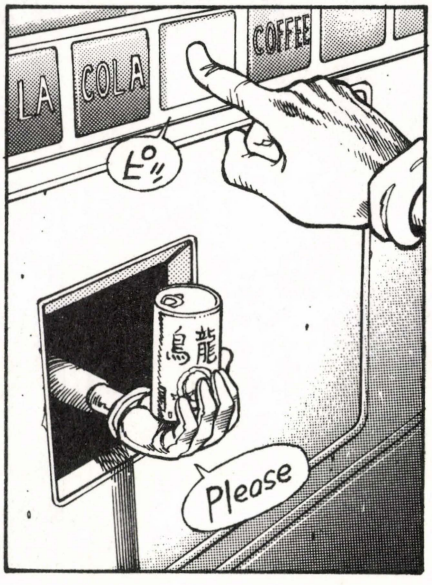
ゴーン

早く出ろっ！
梨久っ!!


仁王っ!!

梨久善鏡…いやお父さんが役野老人の所へ行くからって車で待ってる
仁王…ビルに忍び込んだ事パパには内緒にねお願い


いきなり強烈な力でひきちぎられました…


LA COLA
COFFEE
ピッ
烏龍
Please

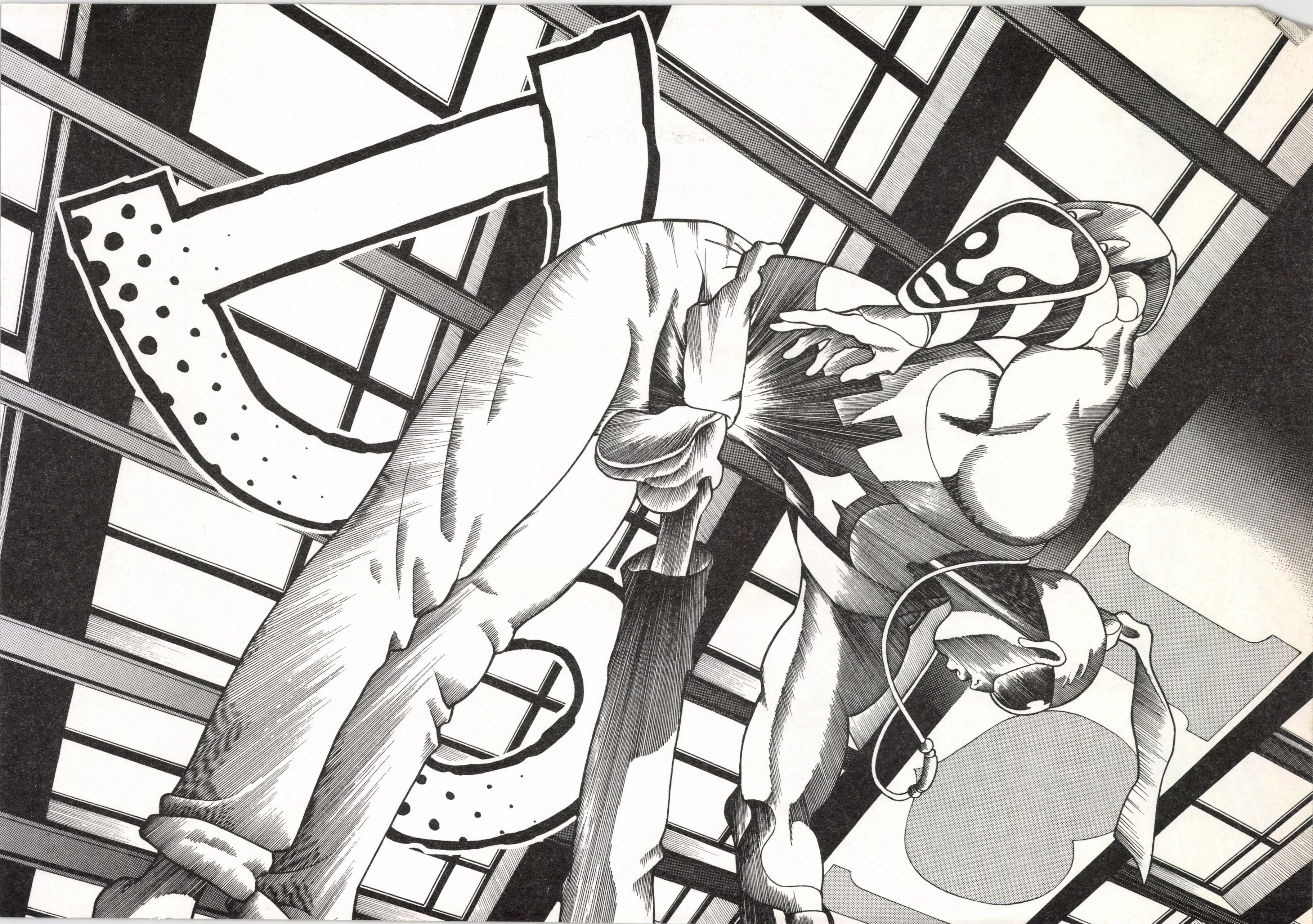
あの野郎何処行きやがった…
110キン
烏

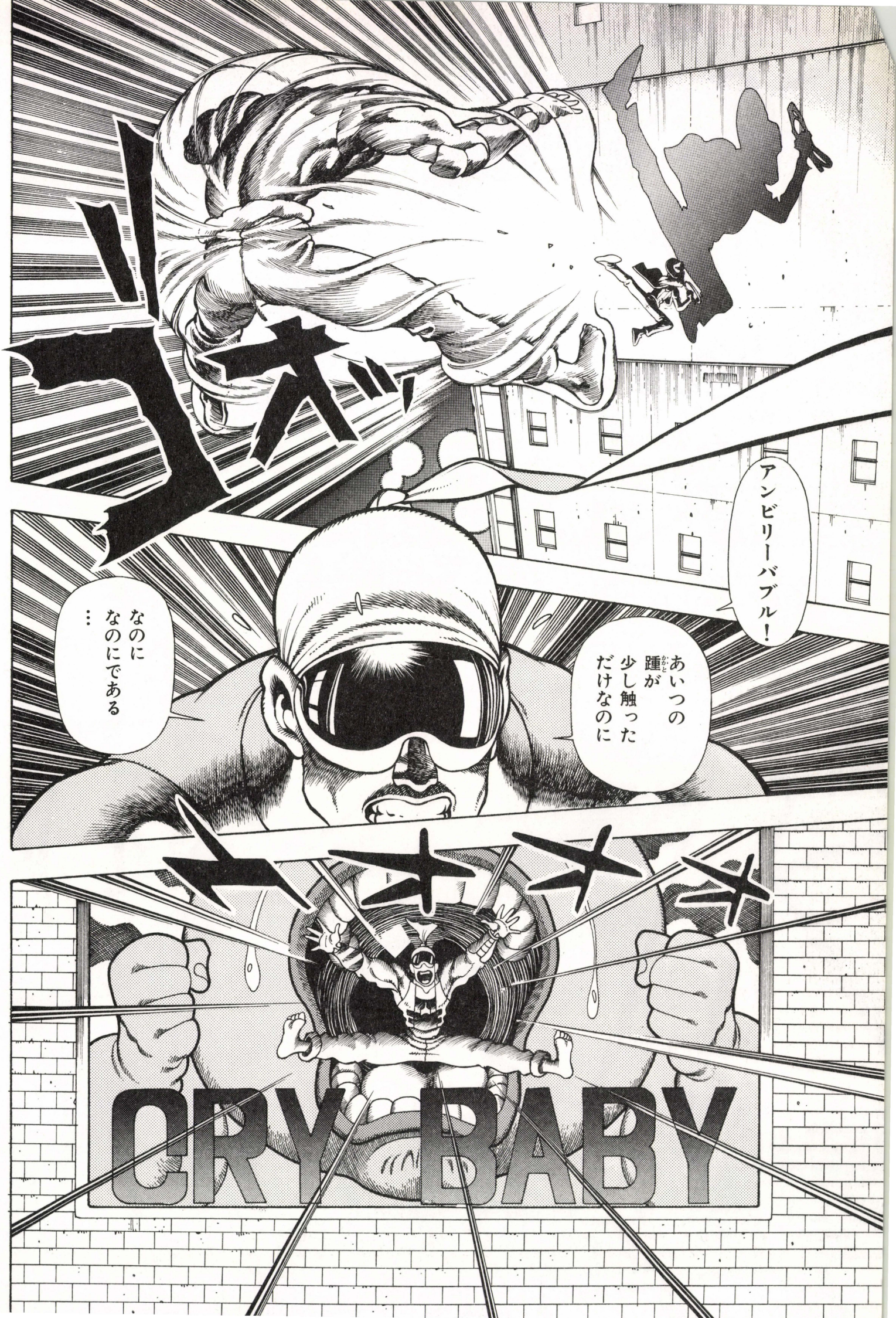
ガバッ
見(み)つけた！
白龍
邪魔すんな！
お茶の時間だ
バカ！

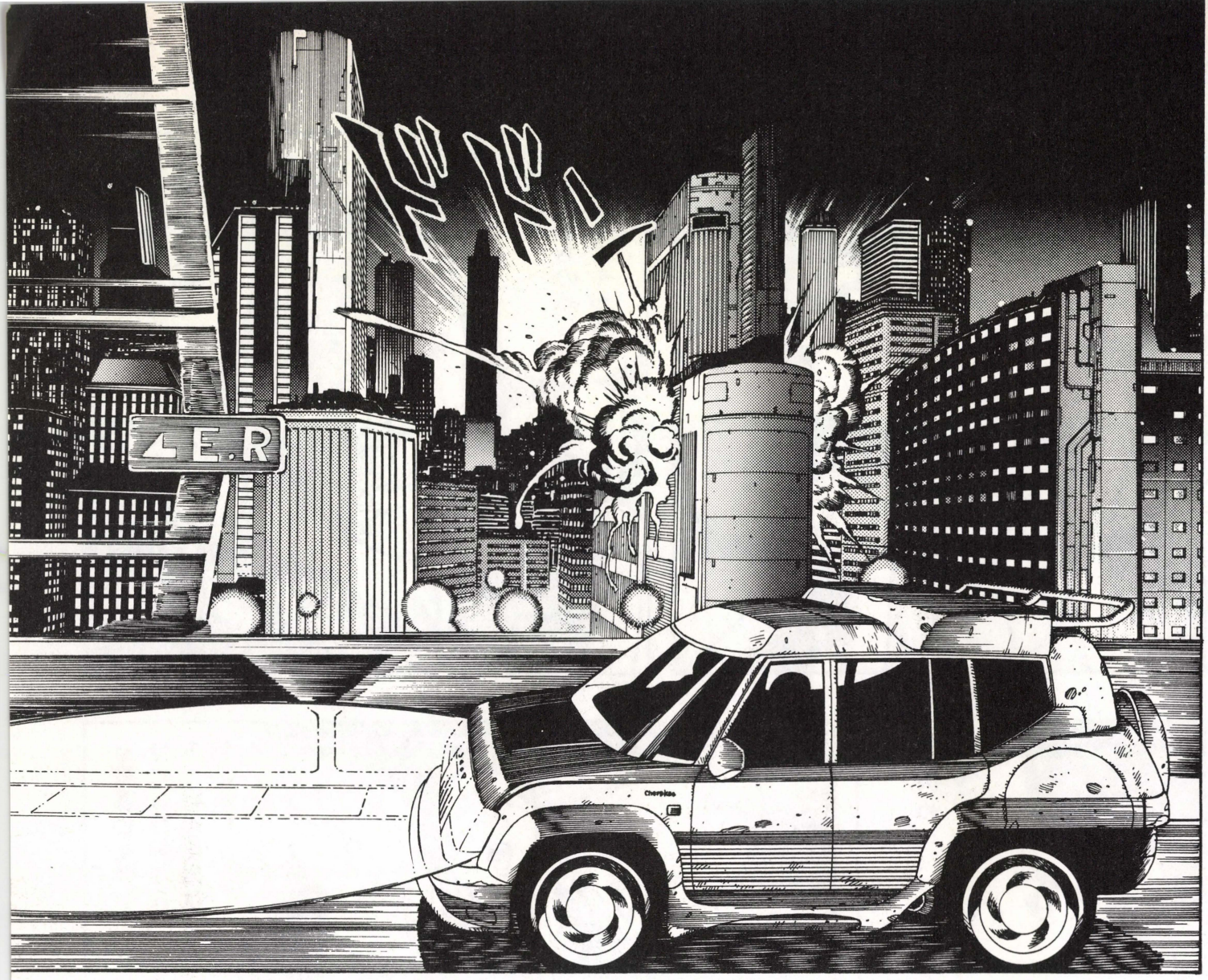
ゲームに燃えている板橋しゅうほう先生にはげましのお便りを　あて先　〒107―24東京都港区南青山6―11―1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ログアウト編集部気付　板橋しゅうほう先生

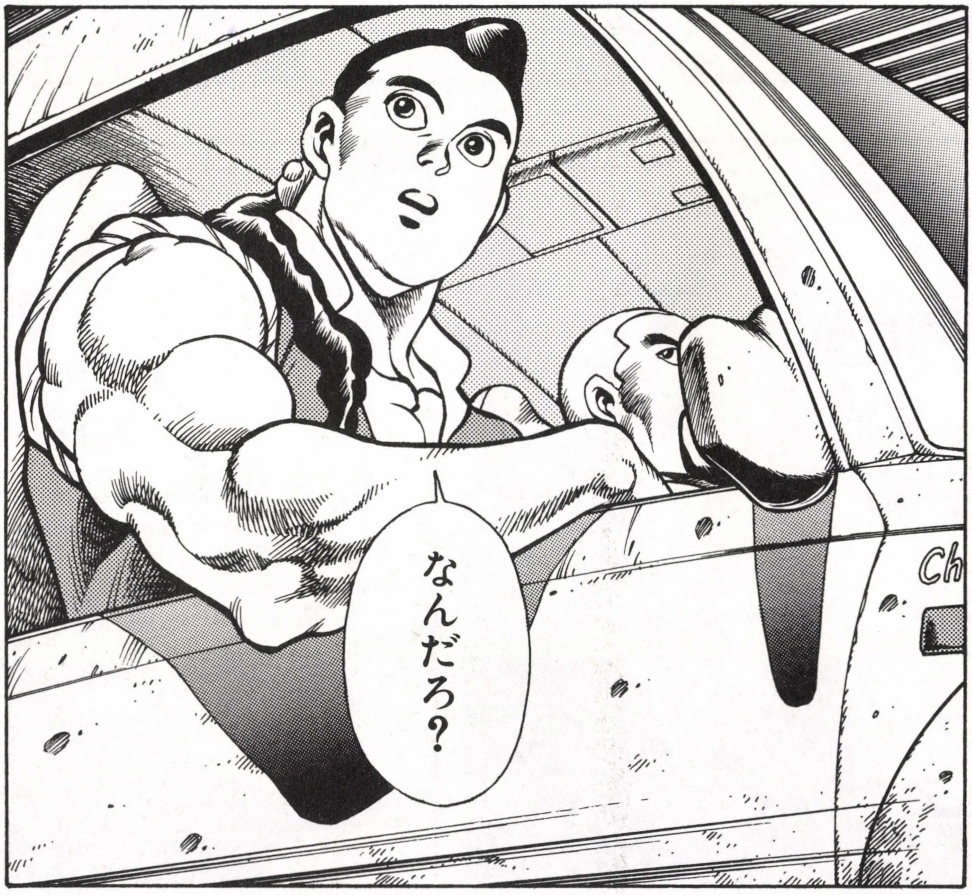
こっちだ
ピノキオン！
トッ!!
つまらん
ジョーク
言うな！
ピノキオン
野郎っ！
ざけんなっ！

スカッ




ゴオオ
アンビリーバブル！
あいつの
踵が
少し触った
だけなのに
なのに
なのにである
…
オオオ
CRY BABY


ドドド…
E.R

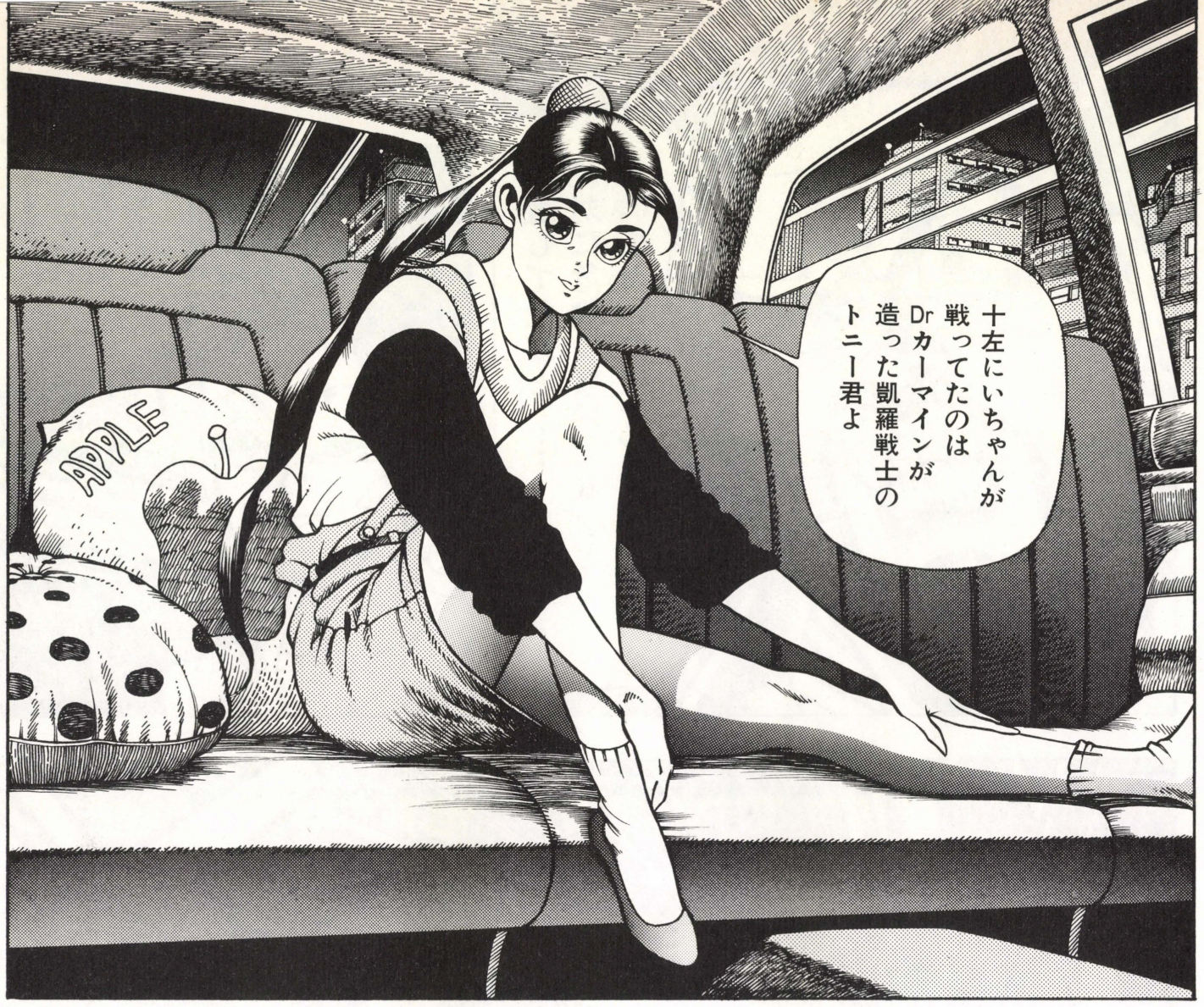

なんだろ？

十左だ
騒ぎを起こすなと
言っておいたのに
…

感じないか仁王
同じ凱羅能力者が
発散する波動を
…
あの野郎
相手をぶちのめして
高笑いしてやがる
はーはーはー
見たか！
アメコミ野郎

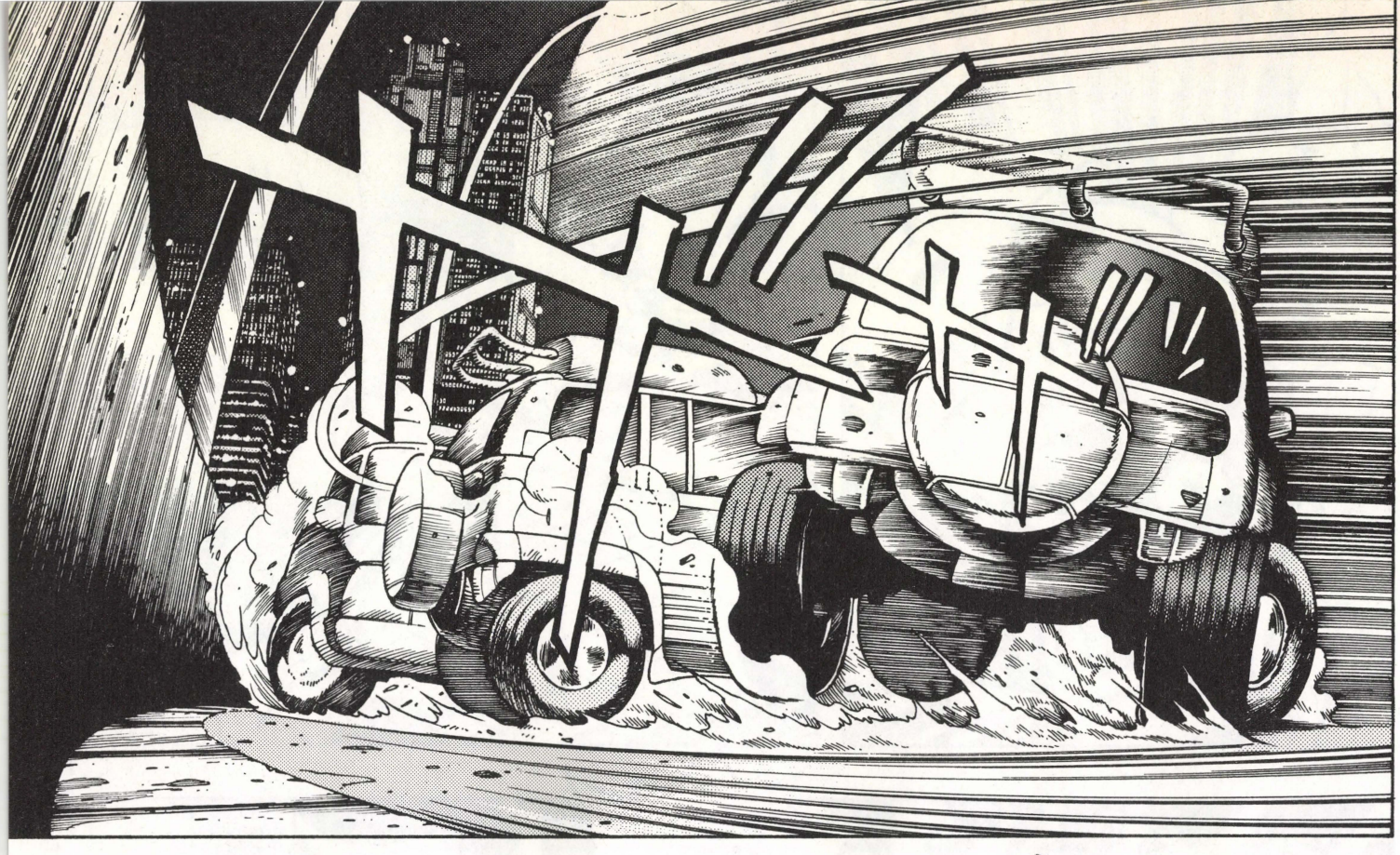
全然感じないや
俺には善鏡さん
みたいな能力は
ないから
さっき十左の
バカと戦ってた
あの男か…
何者なんだ？
で
ぶちのめしたって
誰を？

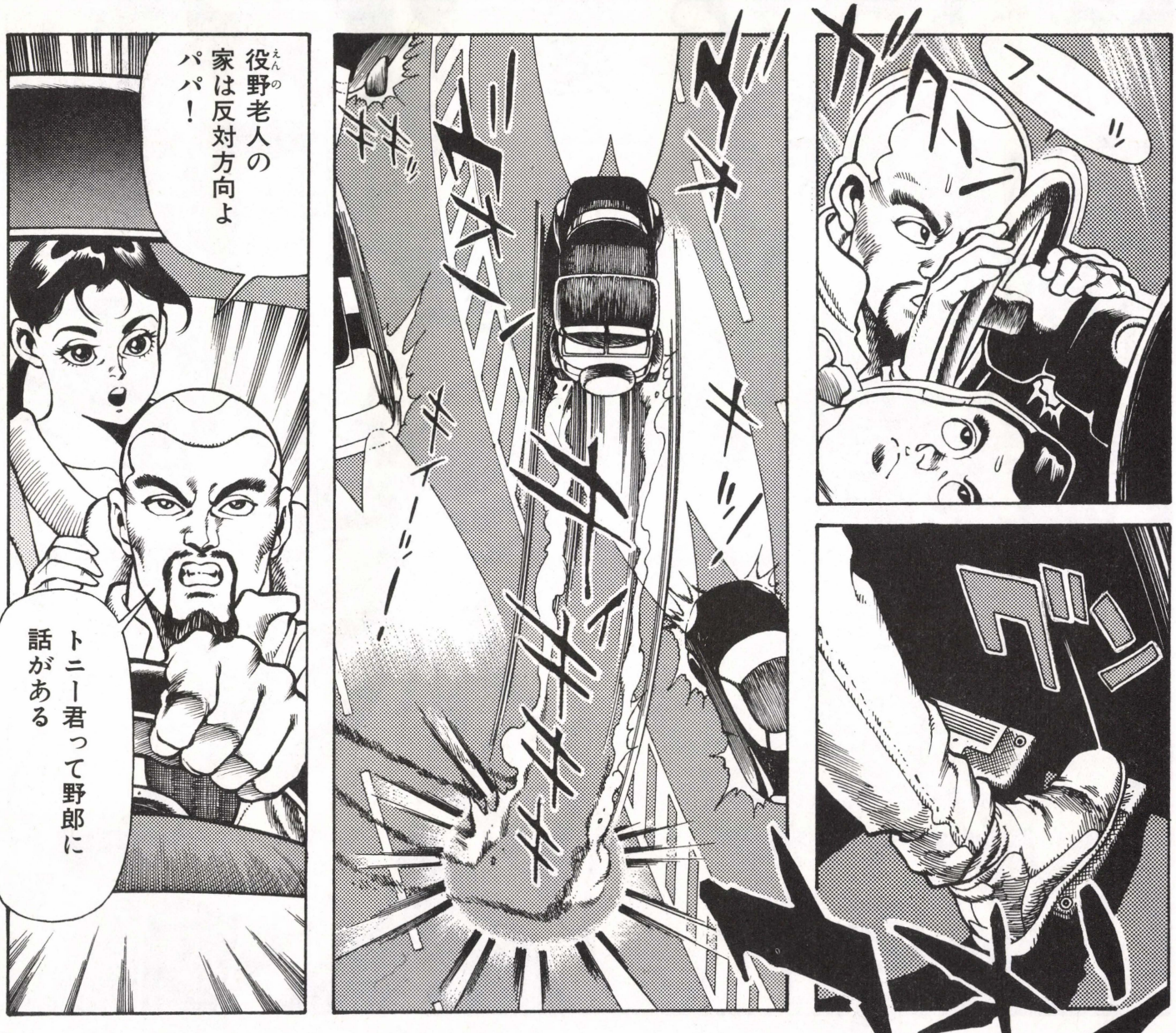
相手も凱羅能力者だ
多少異質だが
波動を感じる
ひょっとして
俺達に
宣戦布告した
ピノキオンの
連中っ!?
違うよ



この作品に対するご意見、感想を送ってください。あて先　〒107―24東京都港区南青山6―11―1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ログアウト編集部　凱羅係

ちょっとだけ
気になって
調査なんか
したりして…
調査してただと……
絶対に危険な事はするなと
言っておいたはずだぞ！
善鏡さん
ぶつかるぅ——っ!!
ギュ
ギュ
ギュ

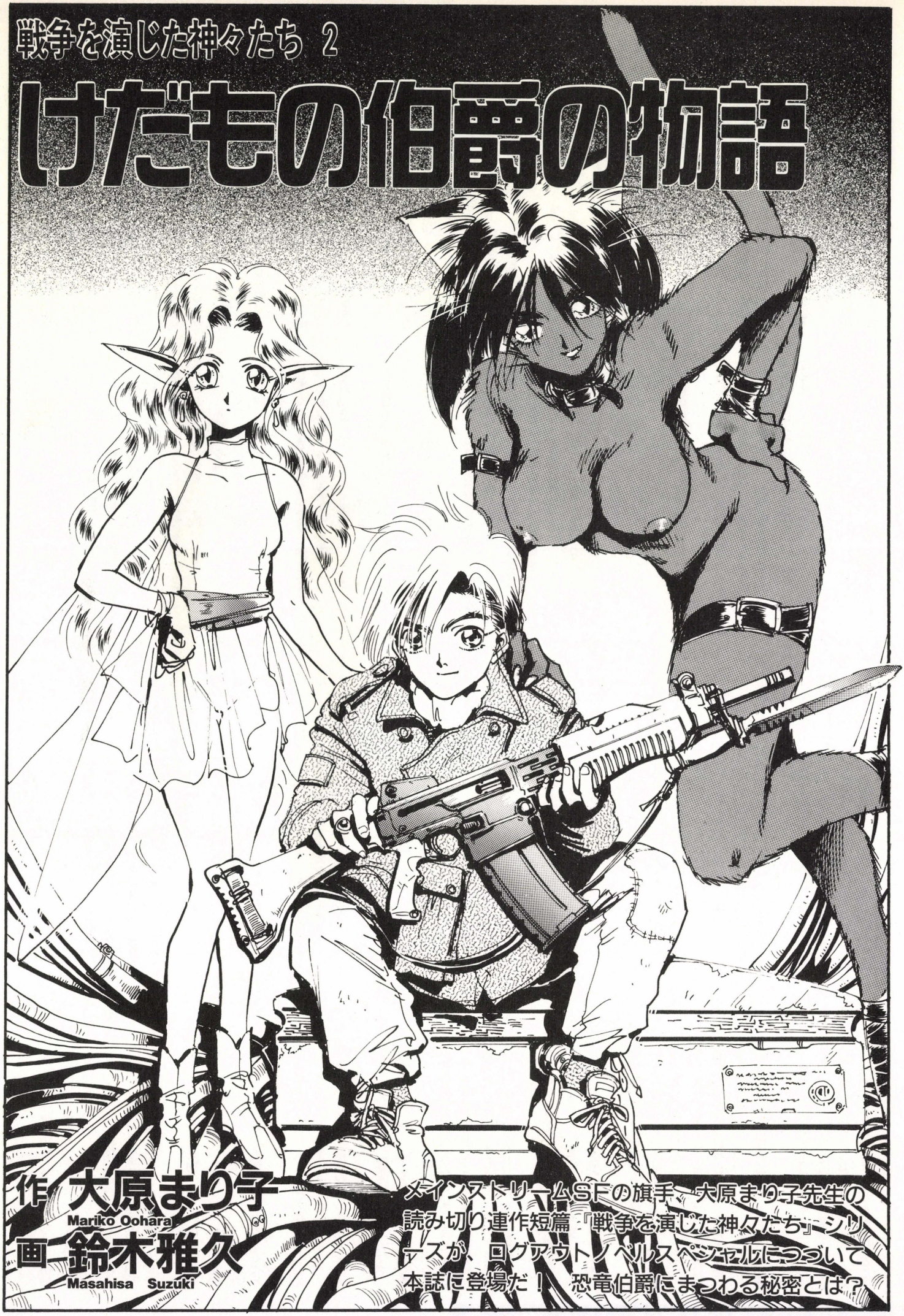



役野老人の家は反対方向よパパ！
トニー君って野郎に話がある
ガバ
フーッ
ダダダ

■凱羅のＴＲＰＧ化、ゲーム化が着々と進行中だ。

戦争を演じた神々たち 2

けだもの伯爵の物語



作 大原まり子
Mariko Oohara

画 鈴木雅久
Masahisa Suzuki

メインストリームSFの旗手、大原まり子先生の
読み切り連作短篇『戦争を演じた神々たち』シリ
ーズが、ログアウトノベルススペシャルにつづいて
本誌に登場だ！　恐竜伯爵にまつわる秘密とは？

初めてジル伯爵に会ったのは、インタビューを申し込みにレトルードの城を訪れたときのことでした。お恥ずかしい話ですが、その姿を見るまで、わたしは〝けだもの伯爵〟という名前を単なるニックネーム、要するに、とてつもない権力と富をためこんだ者に対する人々のやっかみや羨望からつけられた、ただの名称にすぎないと思っていたのです。

インタビューを申し込んだときも伯爵は恐竜王でしたが、巷でうわさされているほど恐ろしくはありませんでした。けれども、やはり多少、怖い思いをしたことも事実で、それはたとえばわたしの太股にいまだ消えぬアザが残っていることでも証明できると思います。

それは意外なほど小さく——このように——指はたった二本しかないのですけれど。

（と、F記者はキャメラに向かってスカートをめくってアザを見せる）。

ほんもののティラノザウルスは身長六メートル、頭部の大きさだけでも一メートルを超えますが、もちろん伯爵はそれほど大きくはありませんでした。

せいぜい身の丈二メートル余といったところだったでしょうか。ですが、小ぶりだから肉食恐竜のもつ恐ろしさが減じるかというと、むしろ逆で、すぐそばでその姿を見ると、恍惚とするほど恐怖にすくみあがってしまうのです。

なんといえばいいのか……見てはいけないものを見てしまったような気分になったのは確かです。

聖なるものも卑なるものも超越したところにその古代の生物は在って、ゆっくりとわたしの良識を踏みつぶしてゆくような気がしました。

とにかく伯爵はものすごく臭く、そのニオイは城壁を伝ってしみだし、城下町のふちまでただようほどでした。

たった一人の……失礼、たった一頭のニオイがこれほど広がるとは驚きですが、その臭さは辺境にいたるほどとてもいい香りに感じられたのが不思議といえば不思議です。

ここで一つ残念な報告をしなければなりません。一記者にすぎないわたしがなぜ、こうしてキャメラの前にすわってしゃべりつづけているかという点なのですが、実は、伯爵へのインタビューをキャメラにおさめることがゆるされなかったのです。ですから、少々まどろっこしいのですが、このような語りという手法をとらざるをえないのです。

お詫びとともにお断り申し上げておきます。

さて、インタビュー当日、伯爵はわたしを見ると、開口一番こう言いました。

「おまえは地球人」

わたしがうなずくと、伯爵は剣のような牙のはえそろった口をあけて笑い、言いました。

「むかし地球人を捕まえたことがある。しばらく檻に入れておいたのだが、一人ではさびしいだろうと思い、同じ仲間をいっしょに入れてやった。するとどうだろう。さっそく喧嘩だ。どっちかが骨をへし折るような大喧嘩だったな。同じ種族だからといって仲がいいわけではないらしい」

「それはそうでしょう。誰でも、うまくいく相手といかない相手があるものです」

「なるほど。それにエサが足りなかったようだったな」

そう言って伯爵は再び大口をあけて笑いだしました。

それでわたしはその異様なニオイ、強大なちからと思想を備えた伯爵そのもの、さらに、まったく異なる文化のエネルギーに畏怖をおぼえました。

伯爵は恐怖という窒素ガスで部屋をいっぱいにしてから、やっと笑いをひっこめ、たずねました。

「なにをききにきたのだ、地球人？」

わたしはゴクリ、と、のどを鳴らしました。

伯爵は大きな頭をかしげて、待っています。

そのゴツゴツした灰色の岩みたいな頭でこづかれただけで、死んでしまいそうな気がしました。

伯爵はいらだち、巨大な頭を左右にふって見せました。

わたしは急いで考えてきた質問の一つをぶつけていました。それは最後にする予定の質問でしたが、そんなことを考えている余裕はありませんでした。

「あなたは王の中の王とよばれています。あなたの義務はいったいなんですか？」

伯爵は腰にあるほうの脳ミソでちょっとだけ考えたようにみえました。

「ふん。王の義務は、人民を食わせることだ」

まだつづきがあるようでしたので、うながしました。

伯爵は言いました。

「たまには、わしが人民を喰うこともあるがな」

そしてシュウシュウとガスのもれるような笑い声をあげ、そこにあるアイスピックで牙の間にはさまった腐った肉片をほじくりだすよう、わたしに命じました。

わたしがその不愉快な仕事をしているあいだじゅう、伯爵はずっと巨大な口を天井に向かってあけたままでしたので、白いよだれがだらだらとさいげんなくこぼれ、手の込んだじゅうたんのしきつめられた床を汚してゆくのでした。

ジル伯爵はいまや王の中の王、その勢力はレトルード帝国とよばれる宙域全体におよびますが、いまなお伯爵位を守っているのにはわけがあります。

伯爵家は代々、惑星レトルードの深い森の管理人といった役職にありました。伯爵という位は十二代前に当時の王家より賜わったそうですが、実際のところ、それほどたいした家柄ではなかったようです。

その伯爵位を守りとおす理由はただ一つ、その位がかの地では〝森の番人〟を示す役職名だからなのです。

ご存じのとおり、レトルード星域ではキネコキス軍がまるで天の河のように天空をおおっております。

幸い前線は触れませんでしたが、キネコキスの隊列は地球時間でも半世紀もレトルードの空をおおったまま、切れることがありません。

先代の伯爵がまだ生きていた頃、少年だったジルは森の中のどちらかというと粗末な小屋に住んでいましたが、ある朝、領地に不思議な形をした棺桶が落ちていることに気がついたのでした。

いつものように小鳥にあいさつをし、草をちぎり、木々のしげりぐあいを調べながら散歩をしていたジルは、それを見つけるときっそく父親に知らせにゆきました。

先代の太公伯爵と使用人と三人でようやく小屋まで運びこんだとき、ふいにそれが口をきいたのです。確かに口をきいたのですが、父子にはまったくわかりませんでした。なぜなら、異国のコトバだったからです。

父子がしばらく会話をかわしているうちに、棺桶はふいに『こんにちは。もっとしゃべるように』とあいさつしたのでした。

そのとおりにすると、棺桶はそのうちたいへん上手にしゃべるようになりました。どうやら、どのような言語も学習できる知能をそなえた器械のようでした。

棺桶はキネコキス軍の廃棄物、あるいは落し物のようでした。はじめのうち、それがいったいなんの役に立つものかわかりませんでしたが、よくよくたずねてみますと、なにやら人体の変形ができるようなことを言います。

太公伯爵はためしに使用人を棺桶の中におしこんでみました。どれほどの恐怖、どれほどの抵抗だったでしょうか、それでも伯爵は親しい使用人をその中に放りこんだのです。

適当にめもりを合わせて一週間ほどもたったころ、自然に棺桶の蓋があいていることに太公子は気づきました。

中をのぞきこんでも使用人の姿はありません。

あわてて外をさがしまわると、小屋から百歩ほども離れた雑木林の中で、毛むくじゃらのおそろしく太った男が、立ち小便をしているのを見つけました。

使用人の名前をよぶと、けだもの男は小便をとめてふり返り、ゴウッと吠え、いきなり襲いかかってきました。両腕をあげると長い毛がカーテンみたいに広がります。

父子は使用人の名をよびながら逃げまわりました。しかし、けだもの男はもはや使用人ではなく、ただのけだものと化していました。

太公伯爵が猟銃で撃ち殺すまで、けだもの男は木を倒し、動物を殺し、作物をむしり、さんざんなことをやらかしました。

父子はその死体を土に埋める前に、じっくり観察しました。

それは、驚くべき変身をとげていました。こうなる前はむしろ小柄な男だったのに、骨格から大きくなり、顔かたちも変わり、毛むくじゃらで、手足のかっこう、大きさまで、もとの形を想像すること

すらむずかしかったのです。

そして、その表情は、すでに人のものではなく、まちがいようもない、森に棲むボテロ（註1 熊に似た太った動物。別名、豚熊、風船熊ともいう）にそっくりなのでした。

父子が棺桶に事情をたずねますと、こう答えたのでした。

『この器械はあなたがたの原始脳を開放し、そのまま形に変形する力があります。先の使用人が風船熊に変身したのは、かれが長年森に親しんで、そこに棲む動物に愛着をもっていたからでしょう』……と。

恐竜伯爵が突然口を閉じたので、わたしはあやうく腕を食いちぎられるところでした。「それで、おまえはいったいなにをききにきたのだ?」

アイスピックで牙の間をそうじしている間に質問をねりなおしていたので、こんどはすぐに答えることができました。

「あなたの少年時代のことをおききしたいのです。たいへんすばらしい冒険をなさったとうかがっておりますが……?」

「誰からきいたのかね」

伯爵はにわかに不機嫌になったように思われました。

「世間のうわさです」

「世間とはだれのことか?」

「世間とはだれと特定できるものではないと思いますが」

伯爵は唸り、カタカタと歯を鳴らしました。

「うわさというのは大半はまちがいだ」

「でも、火のないところにケムリがたたぬのもまた事実です」

「ふーむ。どのようなケムリを見たのかね?」

「伯爵が世にも麗しい生娘（きむすめ）となって敵の陣地へのりこみ、機知を働かせ、大活躍して敵軍を蹴散らしてしまったと。そういう話を聞きました」

伯爵はしばらく唸っていましたが、やがて重い口をひらきました。

「それはわしの冒険ではない。わが父、太公どのの冒険であった」

太公伯爵は長い間迷った末、ようやく棺桶に入る決心をかためました。

どのような変身がおきるのか、原始脳の開放といわれても、要するになにもわからないのです。

森の小さな動物をつかまえては放りこんでみましたが、不思議なことに、動物たちには目にみえる変化はなにも起こらないようでした。

下働きの女たちや、下男どもは、なにやらよくない兆しを敏感にかぎとってみな逃げてしまいましたから、太公伯爵はいよいよ好奇心をおさえかねて自ら入る決心をかためたのです。

そのころ伯爵家の財政は見るも無惨な状態でした。ほとんど破産といっていいくらいで、その冬がこせるかどうかわかりませんでした。そういった状況も太公伯爵をさらに冒険へとおしやったのかもしれません。

「息子よ。蓋があくまで銃を離すのではないぞ。もし狂暴なものが現われたら、ためらわずに撃ち殺すのだ」

ジルは言われたとおりに銃をかかえ、蓋があくのを待ちつづけました。

ついうとうとして眠りこんだとき、ギギギィと蓋のあく音がしました。

そしてジルは見たのです。

世にも麗しい女の腕が蓋をおしあげ、凍りつくほど端正な顔をあらわし、さらに、すばらしいかっこうの足で棺桶をまたいで出てくるのを。

女のからだからは蒸気のようなものが立っていました。まるでゆで卵のようだ、と少年は思いました。ただし、女の全身には、びろうどのような真っ黒な毛がはえていましたが。

ジルは太公に言われていたとおりに銃をかまえました。

女は確かに狂暴そうでしたが、すぐに少年に襲いかかるようなことはしませんでした。銃というものの恐ろしさをちゃんと知っているようでした。

女はピシリ、と長い尻尾を鞭のようにふるいました。

そして、真っ赤な口をひらきました。

「むかしのことがまだよく思いだせないのだけれど……」

まさかコトバを発するとは思いもよらなかったので、ジルは仰天し、巨大な猫の姿をした美女を見つめました。

「たぶん、わたしがおぼえてるのは母親のおなかにいた頃のことだわ」

彼女が語ったのは子宮の中でいっしょだった双子（ふたご）の物語でした。

へその緒につながれたふたりは、まるでハスの葉の上で無心に遊ぶ妖精（ニンフ）のようでした。

あたりには青いろの水が満ち、その量は胸を圧するほどでしたが、太い茎から酸素も栄養も充分に送られてきたので、ずっとこのまま夢見心地で遊んでいたいと、ふたりは思っていました。

双子はとても仲がよかったので、時間のないその空間の中で果てしなく遊びつづけたのでした。

いったいどのような遊びだったかというと、世界についての問答（もんどう）のようなものだったといいます。

すなわち、世界を構成する要素について、その要

素の相互作用について、世界そのものの成り立ちについて。もちろん結論などない問答でしたが、時のない時を過ごすには最適のヒマつぶしでした。

おおまかに言って、世界は水でできており、それをささえているのは無限の大きさを持つ一匹の魚であろう、というのがふたりの出した結論でした。

ところがあるとき、水があふれだしたのです。

安心なはずのハスの葉の上にまで水がおし寄せ、さらに恐ろしいことに、茎から酸素も栄養も送られてこなくなってしまったのです。

ふたりはパニックにおちいりました。短い手足をからませて抱きあい、水がひたひたと身をつつんで口をおおい鼻に達し、肺の中にまで侵入してくるのをジタバタしながら見守っていました。

世界が崩壊したのだ、そう思いました。

事実、かれらの世界は崩壊しつつあったのでした。

「子宮破裂よ」と、猫女は耳まで裂けた口で言いました。「羊水があふれて、あたしたちは溺れたの。産婆はもちろんオチンチンのついた方を先に助けた。それがあんたの太公親ってわけ。あたしたちはとっても仲のいい双子だったんだけど、片方しか助からなかった。あたしは死んだの。でも、あんたの太公さんの脳の中ではずっと生き残っていたんだね。なんて不思議だこと。いまごろになって、こうやってあたしが生き返るだなんて！」

美しく光り輝く黒猫は、あっちこっち歩きまわりました。

ピシッ、ピシッ、と長い尻尾を鞭のようにふるい、床や壁や粗末な家具をたたいてまわりました。

「ぼくの父はどこにいるんだ？」

やっとジルはたずねました。

「あたしン中にいるわ。でも、いまはおとなしくしてる。主導権を握ってるのはあたしで、あんたの太公親はじっと耳をすましてるだけ。もちろん、死んだわけじゃないのよ。ちゃんとここにいるわ」

そう言って、猫女は魅惑的にでっぱった胸をこぶしで軽く押しました。

さて、そのころ、レトルードの王宮では隣国の大僧正（だいそうじょう）を歓迎するためのセレモニーが催（もよお）されていました。

隣国イティザは強大でした。今でこそレトルードの一地方にすぎませんが、当時はひとたび事あれば力づくでもレトルードを手に入れようと狙っておりました。

大僧正ギルアリドの予定外の訪問も、スキあらばなにかくすねようという魂胆であることはわかりきっていました。

大僧正は一人息子の嫁さがしだと公言していましたが、大きな戦艦をいくつも従えての訪問は、ひとびとを不安におとしいれました。

王宮では三日間にわたって大舞踏会がひらかれていました。

伯爵家にもその招待状がきていました。ただし、招待日は三日目、吹けば飛ぶような末席でしたが。

猫女とジルは二人で王宮に出かけました。

ジルは最高の草木で染めた緑色の服で、猫女はすっ裸で。

老馬の引く壊れそうな馬車で王宮に近づくにつれて、のんびりしたワルツの音楽がだんだん大きくなってくるのでした。

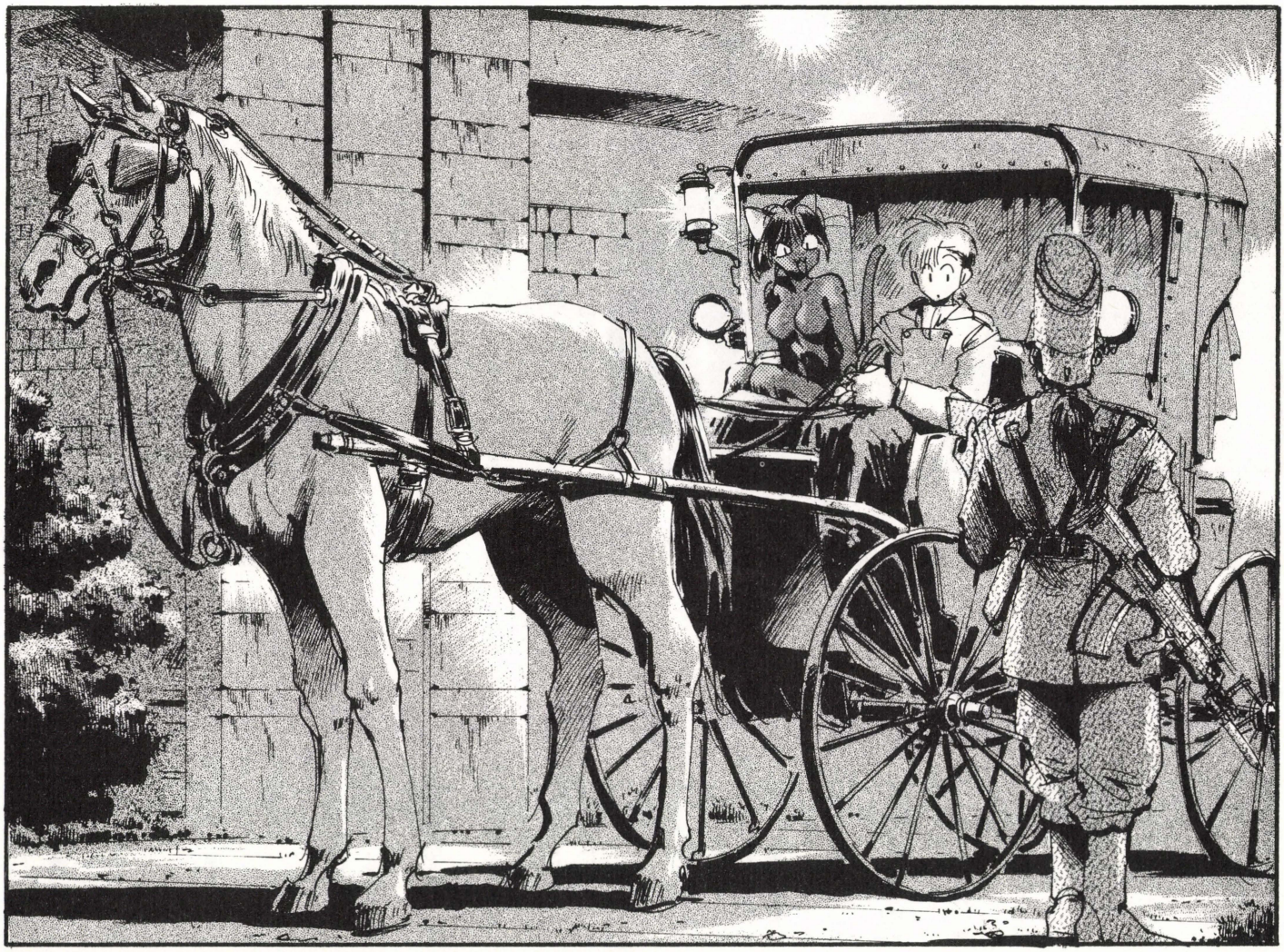
猫女とジルは門番に止められ、招待状を裏返しにして確かめられ、さらに警備兵、記録係などなど、さまざまな人々に止められましたが、どうやら中へ入れてもらうことができました。

通してもらうには猫女のお愛想と媚びが大きくものを言ったのですが、ジルは猫女を森のめずらしい生き物で、大僧正さまに献上するのだと言いはりました。人々の目は説明するジルにはほとんど注がれず、まず猫女のボディのすばらしい曲線、微笑み、尻尾の動きなどを追ってしまうのでした。

舞踏会場に一歩足を踏みいれると、ワルツはゆったりと海に近い川の流れのように流れていました。そして、その川にはどうやらアルコールの水が流れているようでした。

さらによく見ると、踊っているのはわずかで、ほとんどの人間が酒に酔い、王宮とは思えぬ乱痴気さわぎになっているのです。

大僧正の臣下とおぼしき者たちはどれもこれも品のない顔つきで、給仕をする女たちやレトルードの貴族の娘たちを追いかけています。そしてそういった目的にふさわしいように、照明が暗く落ちているのです。



「これじゃあ、まるで淫売宿じゃないの！」
猫女はあきれて唸りました。
ジルは怒りにこぶしを震わせました。
「ダメよ、坊や。あたしにまかせなさい」
猫女はすばやく視線を配り、レトルードの年老いた王と、ボテロみたいに太った大僧正を見つけると、ジルにささやきました。
「あたしが合図したら、ワルツの流れているスピーカーのヴォリュームをいっぱいに大きくしてくれる？　そら、ツマミはそこにあるわ」
猫女は壁の複雑なレリーフの中に埋もれている音響機器類のパネルを、か細い指先でさし示しました。
ジルはうなずきました。
二人の間を給仕が酒瓶だけを運んで大急ぎで歩いてゆきました。
猫女はその盆から一本くすねると、そのままスタスタ歩いてゆきました。
レトルード王はうず高く積みあげられた羽根の上で高いびきをかいておりました。猫女は羽根をちぎってすばやく丸めると、眠りこけている王の耳に押しこみました。
それから大僧正のもとへ急ぎました。
ギルアリド大僧正は赤い目をしてその女を見あげました。
今の今までこれほど美しい女がいるとは夢にも思っていなかったので、寝そべったままぽかんと口をあけて、その女をしばらくながめていました。
レトルードなどには文化がなく、洗練された女もいないと思いこんでいたので、不思議な猫の仮装をした女を見るや、長年の酒酔いの幻覚がついに現われたのかと疑ったほどでした。
「大僧正さま……」
猫女は真っ赤な舌をひらめかせてあまえました。
「あなたさまのもとへゆくのに、たくさんの恐い犬がいて吠えたてられる夢を見ましたわ。もう少しで噛まれてしまいそうでした。あまりに犬たちの吐く息が近いので、まつげがゆれるほど。おまけに、りっぱなお屋敷にたどりつくにはボートをこいで広い美しい泉を渡らなければなりませんでした……この夢にはいったいどういう意味があるのでしょうか？」
大僧正は相好をくずし、猫女を手招きして呼び寄せました。
楽器のような形をした最高の女たちが、大僧正のまわりには一ダースもそろっていましたが、猫女の艶めかしさ、優雅さにはとうていかなわないように思われました。
猫女はゆっくり半裸の女たちの間を渡り、大僧正のそばに立ち、存分にその身をまなざしにさらします。
「こっちへこい」
大僧正はさらに手招きして、猫女はそれに従い、すぐそばに腰をおろします。
「かわいい女じゃのう」
「なんでも花嫁候補をお探しだとか」
「息子のことなどどうでもよいわ。わしの側室にならんか？」
「あら、大僧正さまの……ですか」
「いやか？」
「夢のとおりだとすると、わたくしは大僧正さまのお屋敷に住むことになるはずですわ。たいへんな困難をへて、最後には」
「高望みをすると命を落とすことになるぞ」
猫女は極上の笑みを浮かべながら、杯に酒をつぎます。
「猫には七つ生命があるという言い伝えをご存じないのですか」
「それでは、七回殺せばよいのじゃな」
大僧正は猫女の胸のふくらみをむんず、と、つかみました。
「不思議な服じゃ」
「服ではありませんのよ」
猫女は杯の中の酒を大僧正の口へ注ぎます。
大僧正は杯をふり払い、太い腕で猫女の腰を抱きかかえると、くちびるを奪いました。
ジルはそれを見て頭に血がのぼりました。
にゅるにゅるした舌が入ってきたとき、猫女は自由なほうの手で酒瓶をふって、ジルに合図をしました。
待ってました、とばかりにジルは左の耳を左手で押さえ、右手で音量つまみを一気にまわしました。
猫女は思いっきり、びろうどの耳をうしろへ倒しました。
王宮のスピーカーがいったいどれほどの大きさだったかというと、その天井の面積とまったく同じなのでした。埋めこみ式のそれは機械惑星の製品で、おそらく当時の王宮で最も高価なものだったでしょう。
大音量が、爆発するマグマのように空間を満たしました。滝のように、暴れまわる鯉のように、猛り狂いました。
その時間はせいぜい心臓が六十回ほど打つ間にすぎなかったでしょう。けれども、人々はなにがおきたのかもわからず、ただ驚き、なすすべもなく苦痛にのたうちまわったのでした。その苦痛が耳から入ってくるのだとわかったときにはもう、鼓膜は破れ、だらだらと大理石の床にまで血が流れていたのです。
大僧正はなにか叫んでいました。
猫女はわらい、大僧正の太った腕を蹴って立ちあがり、レトルード王のもとへゆきました。
王は何事もなかったかのように眠っています。
猫女は王の耳につめこんだ羽根をとると、その耳にささやきました。
「わたくしに軍隊を一つ与えてください」
王は耳と同時に目をあけ、あたりの様子をうかがった。
「……これはいったい、どうしたことか」
「いまならば、敵をやっつけることができます。このとおり、敵兵の九割は酒に酔い、耳も聞こえません。ギルアリドの戦艦をのっとるなら今です」
「のっとる？」
「どうか、ご決断を。うかうかしていると、この国は滅ぼされてしまいますわ」
王は立ちあがり、言った。
「それでは、わたしが行こう」
「お供いたします」
二人は軍隊を率いて大僧正の戦艦を攻め落とし、その船で大僧正の領地へ乗りこんだのでした。
そういうわけで猫女は夢の話のとおり、大僧正の屋敷に住むことになったのです……。
話し終えると、恐竜伯爵はシュウシュウとわらいました。
「それで、わしは人の話を聞くときに、首をかしげるクセがあるのだよ。右の耳がよく聞こえんのでな」
「なるほど、そうでしたか」
わたしは納得して深くうなずきました。
「まあ、わしの見たなかで、一番おもしろい変身をとげたのは太公だったな。それにとてもおもしろい人生だっただろうなあ。前半を男としてすごし、残りの半分を女としてすごすとは。しかも、いささか風変わりとはいえ、絶世の美女の人生だ」
「なにしろわたしは田舎の記者で、寡聞にして存じあげないのですが、その後、太公伯爵は結婚などなさったのですか？」
「ああ、したぞ。三回もした。太公どののえらいところは、結婚するたびに階級を昇っていった点だ。そのおかげでわしはさまざまな恩恵を受けることができたのだ」
「ふむ、ふむ……最初は……？」
「最初は例の大僧正の息子だよ。花嫁を募集してたやつだ。大僧正を殺したあと、どうやったのか息子にその位を継がせ、自分は大僧正夫人におさまって、領地の財政、治世を思うままに牛耳ったのだ。なにしろ息子ときたら大まぬけだったからな。それにしても、太公どのはやり手だったが」
「それでは二度目というのは……？」
「充分に力をたくわえたところで、夫を毒殺し、次に狙いを定めていたイティザのさる男爵のもとへころがりこんだのだ。もともと仲の悪かった正室を追いだすのにさほど時間はかからなかった。ただし、男爵は猫女とは結婚しなかったがね。体裁というものがあるからな。それでも男爵の死にまぎわにはずいぶんな財産をまきあげた。そうなのだ。男爵はもう老いぼれて、最後の夢を見る年齢だったのさ」
恐竜伯爵はシュウシュウとわらった。
「最後は、イティザの王の側室になったのだ。もちろん、一番の寵愛を受けておったよ。太公どのはたいへんな切れ者だったし、占いもやったので、王はさまざまなことを猫女にたずね、おりにふれ意見を求めた。わしが成人したのもそのころだったかな……」
わたしはたずねたくてうずうずしていたことを、やっと口にしていました。
「伯爵さまは、いつ、棺桶に入られたのですか？」

恐竜伯爵はわらった。
「まるで吸血鬼のようだな……そう、わしはなかなか決心がつかなかったのだ。小心な少年でな」
「いえいえ、あたりまえですわ。どのような変身が起きるか、わからないのでは……」
「あまりに小心なので、先にいろんな人間を放りこんでみたのだ。太公どのが権勢をもってからというもの、実験用の人間には事欠かなかったからな。実に不思議な実験だったよ。魚になる者もいれば、蛙になる者もおった。どれも大きさは人間ほどだ。まれに見たこともない動物に変わる者もいたな……」
ジル伯爵が人喰いだというウワサはここらあたりから出ているのかもしれません。
「見たことのない動物といいますと？」
「想像上、空想上の動物だ。検索をしてもどこにも載っておらん生物だ。知られた宇宙のどこにも存在せぬ生き物だ」
「たとえば、どういったものでしょう？」
「おまえの国にもあるだろう、地球人（ホムンマン）？　鬼や、こびと、吸血鬼、妖精、そういったたぐいのものだ。さんざん想像されたが決して実在しなかった悪夢の中の連中だ」
「そういったものはどうしたのですか？」
「銃で撃ち殺した」
「吸血鬼も？」
「撃ち殺した。危険だからな」
「撃ち殺せるのですか？　ただの銃で？」
「夜になると起きあがったが、」
わたしは息をのみました。
「朝には心臓に杭を打ちこんでやった」
「妖精は？　妖精は死ぬのですか？」
恐竜伯爵はガッと剣のような牙のはえた口をあけて見せました。それが笑顔だと気がついたのはずっとあとのことです。
「妖精は死ななかった」
「では、いったい……」
「わが故郷（くに）の森の中にいまも棲んでおるのだ」
「まあ……！」
「それが、わしが伯爵位を捨てぬ理由なのだ。知っていると思うが、わが国では伯爵位には〝森の番人〟という意味あいがある。わが故郷の森に強大な軍隊が駐留しているのも、妖精を守るためなのだ」
「なにか、悪さをするのですか？」
「わしの言葉をよく聞け、地球人（ホムンマン）。わが軍は、妖精を守っているのだ」
「なにから？　どうしてです？」
そうしてわたしは、妖精とジル少年の魅惑的な物語を聞くことになったのです。
妖精に変身したのは小さな女の子でしたので、その背丈はジルの腰あたりまでしかありませんでした。原始トンボのような四枚の透明なハネを背中からはやしていましたが、ただし、飛ぶにはいささか体重が重すぎました。
そんなわけで、妖精のハネはいつもビリビリと震えておりましたが、そこらの空気をかきまわすだけでちっとも役には立たないのです。ジルはそれが震えだすとうるさいので必ず両手で押さえるのでした。
妖精を始末しなかったのにはわけがあります。
始末しようにも、妖精は決して死ななかったのです。
銃で撃っても、水に沈めても、火で焼いても、殴りつけても。
なじんでみますと、ほとんど口はききませんでしたが、どことなくかわいらしい風貌でもあるし、そばにいてもべつに害はなし、働かないかわりものも食べず、というわけで、なんとなくそのままにしてあったのです。
さて、そのころ、老男爵の側室におさまっていた猫女が、ある日、使いの者をよこしたのです。
通信によると、老いぼれ男爵は不死への夢を捨てきれず、なんとかしてその妙薬を手に入れたいと思っている由。ひごろの生活は健康を第一に考え、実につつましく、ケチくさく、食事はまずく、セックスはなく、もはやなんの楽しみもない、という愚痴がえんえんと続いているのでした。
ジルはあの元気な猫女の苦悩する姿を想像して、少しおかしくなりました。
それで使いの者の宇宙艇に乗って太公伯爵のもとを訪れることにしたのです。
惑星イティザに降り立ったそのときまで、妖精がいっしょについてきていることにさえ気づかないほどでした。けれど、妖精が不死であることを思いだして、ジルはおもしろい計画を思いついたのです。
もともと男爵がいまの財産をきずいたのは、非合法に営む賭場（とば）のおかげでした。誰でもその名前くらいは知っているはずです、ラッキー・ドラゴンというチェーン店です。
若い頃はギャンブルで身をもちくずし、親の財産まで食いつぶしそうになったという話ですから、賭け事にはなみなみならぬ情熱をもっているはずなのです。
ジルは男爵の側室の城のつつましい晩餐会に招かれると、さっそく自分のギャンブル暦を語りはじめました。
「ふん」と男爵は鼻を鳴らしました、「さほど長生きしているようには見えぬが」
「若さにはギャンブルの神が憑きやすいと申しますわ」と猫女が援護射撃します。
「そうかね。わしの若い頃などは、熱くなりすぎてさんざんだったがな」
「あなたはそうでしょうけれど、この子は特別かもしれませんわよ」
男爵は蠟燭の炎がゆれるほど鼻息を荒くしました。いい兆候です。
「ところで、さっきからそこの少女はなにも食べぬようだが、ここの食事に不満でもあるのか？」
ジルは席について黙ったままの妖精を見、無邪気に男爵を見あげた。
「この子は、ぼくの幸運天使なのです」
「ほう？」
「サイコロの目がどっちへころがるか、ちゃんとわかるのです。試してみますか？」
男爵は白い眉をしかめ、ついに、うなずいて見せました。
「男爵が賭け事を禁じてしまったから、この城にはサイコロがありませんわ。かわりに、大きな扇を一度あおいで、六つある燭台の蠟燭のどれが消えるかで、試してみませんこと？」
猫女が提案いたしますと、男爵はゆっくりうなずきました。
召使いが翼竜のはねほどもある美しい扇を持ってきて、ひとあおぎすると、ちょうどいい具合の風がふわふわと空気をかきまわします。
男爵の目はらんらんと輝き、蠟燭の炎が頬に照り返ります。
「さて、なにを賭けるのじゃ？」
「あらまあ、お賭けになるのですか」
「今夜だけじゃ」と男爵はむっとします、「わしは猫女を賭けるとしよう」
「まあ、わたくしをどうなさるのですか」
「もしも、わしが負けたら、おまえは猫鍋じゃ」
「まあ！　あなた絶対に勝ってくださいよ」
男爵はもうすっかり昔の若き情熱をとりもどしているように思われました。
「それで、おまえはなにを賭ける？」
ジルはうすくほほえみます。
「では、ぼくは、ぼくの幸運天使を……わが天使の命をさしだしましょう」
「まあ！　ほんとうにいいの？」
猫女はおおげさに驚いて見せます。
「さあ、それでよいのだな。では、さっそくはじめよう」
召使いが扇を持って立ちます。
「さあ、幸運天使。どの蠟燭が消えるかな？」
妖精はいつものようにブルブルと意味もなくはねを震わせます。ジルはその震えを両手で止めて、一つうなずきます。
「よおし、わかった」
男爵はそれを見ながらイライラしている様子でした。それもそうでしょう、愛する猫女の命がかかっているのですから。ほんとうに、心の底から、男爵は、猫女を愛していました。ただし、自分の方法でしか愛せないのでした。その方法が、相手にとって退屈であろうが、苦痛であろうが、ちっとも気にしないのは老いの証拠であったのでしょう。
「よし。わしも決めたぞ。まんなかの二本、つまり右から二本目と四本目が消える。おまえは？」
「幸運天使によると、右から二本目、四本め、そして五本目が消えると……」
「よろしい。では、やれ」
男爵は召使いを恐ろしい勢いでにらみつけたので、扇を持つ手がちょっと震えるほどでした。
召使いは扇をゆっくりひとふりしました。
ふわ〜っ、とぼんやりした風が巻きおこり、蠟燭

の炎をゆらゆらさせます。
そこにいあわせた全員の目が（妖精をのぞき）六つの炎に注がれます。
ところが、炎はぐらぐらとダンスを踊るようにゆれながら、やがて、どれも消えずに残ってしまったのです。
男爵は怒って叫びました。
「きさま、クビだ！　クビをはねろ！」
召使いは警備兵にひきたてられ、その場でさっそく首をはねられてしまいました。
巨大な刀の刃をしたたるたくさんの血を見て、男爵は息をあらげ、心臓を押さえます。
べつの召使いが扇をもう一度、扇をあおぎます。
今度はどうやら炎が消えそうでした。
まず最初に消えたのは、右から二本目でした。これは二人ともが消えると言った蠟燭です。
次に消えたのは右から四本目――さっき消えた左側の蠟燭がフラフラゆれて、やがて消え、白い煙をあげはじます。
男爵はこぶしをかため、息をつめ、炎の動きを凝視しています。
そしてその左となり――ジルが消えると言い、男爵は消えると言わなかった蠟燭が、最後の風にあおられ、ふわふわしました。
新しい召使いは巨大な扇を持ったまま青ざめ、ふるえていました。もし、この蠟燭が消えてしまったら、自分の首もきっとはねられてしまうにちがいないと思いました。
が、そのオレンジ色の炎は最後の力をふりしぼって、蠟燭の芯にまとわりついていました。やがて、あたりの風がおさまったとき、芯のまわりに残った炎は、消える寸前、立ち上がったのです。
男爵はテーブルをたたき、叫びました。
「やった！　やった！　勝ったぞ！　わしの勝ちじゃ！　わしの勝ちじゃ！」
ジルはがっくり肩を落として見せました。
男爵は叫びつづけました。
「さあ、幸運天使をよこせ、そのうす気味悪い子供が天使とはな！　だがその幸運も今夜で最後らしいわ！」
ジルは残念そうに妖精を男爵の方へとおしやりま

■大原先生の連作短篇小説『戦争を演じた神々たち』。次回は8月号に掲載予定だ。

した。

あいかわらず妖精はなにも感じずなにも考えず、男爵の方へとおしやられました。

男爵は幸運天使をじっくり検分し、鼻を鳴らし、うなずきました。

「これがそれほど幸運ならば、死をもまぬがれるであろうな。ただし、今夜の不運を見ていると、どうも逃れられるようには思えぬが」

「お試しあれ」

猫女がさっき召使いの血をすすった刀を男爵に差しだします。

男爵は刀の光り具合を確かめ、大きく息を吸いこみました。

そして、幸運天使の首めがけて、思いっきりふりおろしました。

グサッ！

鋭い刃が妖精の首にたたきつけられる鈍い音が響き渡り、残った蠟燭の炎をゆらしました。

ざっくりと首の根元が折れ、どくどくと赤い血が流れだしました。

ところが、妖精は倒れもせず、ただもう無表情に首をかしげ、裂けた首から血液が流れ落ちるままに立ちつくしているだけなのです。

それはジルにとっては、毎度おなじみの光景でしたが、老いた男爵にとっては、にわかに信じることのできないものでした。

見守るうちに、子供の首の傷から流れだす血は勢いを弱めてゆきます。やがて血は止まり、傷口そのものもまるでジッパーをあげるようにスルスルと小さくなってゆくのが見えました。

男爵はアッと小さく叫びました。

その光景が信じられず、男爵は再び刀をふりおろします。今度は脳天めがけてグサッと刃がめりこみます。

小さな頭蓋が陥没し、白い脳味噌が飛びだしました。それでも、妖精は表情ひとつ変えず、立ったまま男爵をぼんやり見あげるのでした。

男爵は恐くなり、二度、三度、と刀をふりおろしました。

妖精はもうもとの姿を想像することさえむつかしいほどグチャグチャに変形してしまいましたが、それでも、静かに、ゆっくりと呼吸をしていることだけは確かでした。

男爵は肩で息をしていました。

「なぜだ、なぜ、死なん！」

ジルは答えた。

「ですから、その子供は幸運天使なんですよ」

「不死だというのか！」

ジルはおじぎをするように膝を折ってうなずいた。

「仰せのとおりでございます」

男爵は泣き叫んだ。

「なにを！　不死だと！　わしは信じんぞ！　信じるものか！」

そしてさらに妖精をめった刺しにしましたが、もちろん死にませんでした。

肉体という形がグチャグチャに崩れ去ってもなお、生命が宿っているという状態は、たとえば原始的なアメーバが細胞分裂をしつづけるのに似て、なんだかとてつもない驚きを感じるのでした。

これで最後とばかり、むきだしの心臓に刀の切っ先をつき刺した男爵は、その拍子によろけました。そしてバッタリとその肉だか血だか皮だか骨だかわからない水たまりの中に顔を突っ込んだのです。

そして男爵は二度と立ち上がることはありませんでした……。

恐竜伯爵はまたもや剣のびっしりはえた口をあけました。

それでわたしはようやくそれが笑顔なのだと気づきました。

「心臓マヒだった。よほどこたえたのだろうな。自分は老いさらばえ、これからいよいよ地獄に向かうというのに、この世に死なぬものが存在するとは。その考えにがまんならなかったのだ。そして太公どのは男爵のためこんだ財産の半分を手に入れた」

「妖精はほんとうに死ななかったのですか？」

「もちろん死ななかった。いったんはグチャグチャに壊れてしまったが、次の朝にはちゃんともとどおりになっていたよ。レトルードの森へ連れて帰ったさ」

わたしは一つ不思議に思い、たずねました。

「妖精は――苦痛などは、感じないのですか？」

恐竜伯爵は唸りました。

「それなのだ。妖精に加えられたエネルギーはいったいどこへ行ってしまうのか？　ふつう、人に加えられた暴力は、ケガや死といった結果を肉体に残す。ところが、妖精に加えられたちからは、妖精自身にはなにも残らないのだ。これはとても不思議なことだった。そして、その理由を、わしは故郷へ帰って初めて知ることになるのだ」

ジルが故郷の森へたどり着き上空から領地をながめると、その五分の一ほどがそっくり無くなっていることにまず気づきました。

はじめは誰かが山火事を出して燃やしてしまったのだと思いましたが、そこへ足を踏みいれようとしてもできないということがわかり、なにかとてつもない力が作用して、その空間を消し去ってしまったのだという結論にたどりつきました。

空間にできた〝無〟と、妖精との関係に思い至ったのはまもなくでした。

いらだちまぎれに殴り殺したあと、さらにその無の空間が広がっていることがわかったからです。

そのころ、男爵を殺したのは、ジルの召使いの少女であるとのウワサが広がり、ほうっておけなくなったイティザの王が、次々に刺客を送りこんできました。

もちろん妖精は死にませんでしたが、殺されるたびに、〝無〟そのものがパックリ口をあけて、森を、緑の領地を、そして惑星そのものを、呑みこもうと迫ってくるのでした。ジルは太公伯爵に相談し、妖精を軍隊で守ることにしたのです。

「それで、あれほどまでに厳重な警備がされているわけですか……」

「そのとおり。もしも妖精を殺しつづけたなら、この惑星どころか、この宇宙でさえ暗闇の中に呑みこまれてしまうのだぞ。それを思えば、この宇宙の住人はすべてこのわしに膝を折り、こうべをたれ、感謝すべきであろう」

わたしは深くうなずきました。

恐竜伯爵はじっとわたしを見つめました。

その黄色いまなざしがあまりに恐ろしかったので、ついにこのわたしが喰われるときがきたのかと、まぶたを閉じてしまいました。

恐竜伯爵は言いました。

「おまえ。地球人よ。おまえは棺桶に入ってみる気はないかね？」

「えっ」

「どのような変化がその身に起きるのか、知りたくはないか？」

「そんな……」

「そら、おまえがたったいますわっているその長椅子が、件の棺桶なのだ」

わたしは一瞬、はげしい好奇心にかられましたが、やっとのことで首を横にふりました。

「今度にいたしますわ」

「今度とはいつか？」

「伯爵がお約束をしてくれる次の時間です」

恐竜伯爵は壁に埋めこまれている時計をながめ、かすかに唸りました。

「もう時間だな。わしの昼食のために牛を一頭さばいておるのだ。新鮮なところを食わなければ、うまくないからな。地球人。それでは、さらばだ」

（F記者はキャメラ目線で立ちあがる）。

「残念なことですが、今回の取材でわたしは恐竜伯爵自身の物語を聞くことができませんでした。ジル少年がどのようないきさつで恐竜に変身をとげ、どのような冒険を重ね、いまの地位にまでのぼりつめたのか。視聴者のみなさんはきっとその話を期待されていることと思います。今回はむりでしたが、幸い、次回の約束をとりつけることができました。そのとき、必ず彼自身の物語を取材したいと思います」

（F記者、キャメラの前で一礼し、立ち去る）。

付記：二回目の取材のあと、F記者は行方不明となっている。そしてレトルード帝国の内部で激しい政変が起きたのは周知の事実である。革命の発端は帝国の覇者、恐竜伯爵の突然の死であった。伯爵はレトルードの城、この取材の行われた部屋の中で発見された。その死骸は下半身しか残されていなかった。部屋の中にあった棺桶の蓋が開いており、なにものかが飛びだしていった痕跡があった。伯爵の上半身は半月形にひき裂かれ、恐竜よりさらに強大な生物の口の中にのみこまれてしまったかのようだった、と巷のうわさは伝えている。

小説・悪魔城ドラキュラ

悪魔の血 血の悪夢 Part 2

第1話

悪魔城ドラキュラをノベライズした悪魔の血血の悪夢も、いよいよ第2部のスタートとなった。この2部においてついに宿命の対決が始まる。手塚一郎先生の筆はその重みを増し、高橋政輝先生のイラストも神秘性あふれんばかりとなった。この物語を読む者は幸せである。

作 手塚一郎
Ichiro Tezuka
画 高橋政輝
Masaki Takahashi

© KONAMI 1991, 1992

永遠の章

1

最初は、信じられなかった。

2

あの子と遊んではいけません。

家に帰ったぼくに、母さんはそう言った。怖い顔をしながら言ったのだ。山羊のミリルを驚かせ、乳の出を悪くさせてしまったときだって、裏の納屋を危うく火事にしてしまいそうになったときだって、そんな顔はしなかった。どんないたずらをしたときでも、母さんは母さんだったのに。それが今は、まるで別のひとの顔をしていた。

どうして、怖い顔をするの？

なぜ、クロードと遊んではいけないの？

訊くことさえ許されそうになかった。

母さんは、ぼくを家まで送ってくれた彼に笑顔で手を振るどころか、拳を握りしめ、怖い目で睨みつけた。うちの子に構わないでちょうだい、とも言った。クロードは一瞬だけ驚いたような表情を浮かべたが、小さく頭を下げると、ぼくたちに背を向け、小走りに去っていった。ぼくは、胸にしめつけられるような痛みを感じていた。

彼の小さな背中が完全に見えなくなるまで、母さんは怖い目をやめなかった。真っ赤な夕日に染まったその顔は、鬼のように恐ろしかった。

母さんが元の顔に戻った。それを見て、この数瞬が悪い夢だったのではないか、あるいは気のせいではないか、とも思えてきたが、甘かった。いつもの、あの顔でも母さんは言ったのだ。

あの子と遊んではいけません。

胸の奥に、大きな大きな暗い穴が空いてしまったような、そんな気分になった。

もう黙っていることはできなかった。

どうして、そんなことを言うの？

クロードは一番の友だちなんだよ。

なおも言おうとしたが、頬から生まれた音にさえぎられてしまった。母さんに張られた部分に掌を当てると、とても熱かった。ぼくを見おろす無表情な顔が、ゆらりと揺れた。それで、自分が涙を流しているのだということに気がついた。

その晩、夕食を食べさせてもらえなかった。

空腹を訴える腹は、水を飲んだくらいでは納得してくれなかった。早めに寝台にもぐりこんだ。

眠れなかったのは、腹が減っていたためだけではなかった。目を閉じると、親友の、あのやさしい笑顔が浮かんできてしまうのだ。生まれつきの身体の弱さに、友だちの輪からはずれがちだった自分を気遣い、励まし、笑わせてくれたクロード。そんな彼とこれ以上つきあうな、と母さんは——母さんだけではなく、父さんまでもが言った。

それでも、こうなることを、まったく予想していなかったわけではなかった。

以前から——もちろん、ここまではっきりと言われなかったが、クロードと仲良くすることに対して、母さんたちは決していい顔をしなかった。

夕食のとき、父さんは必ずといっていいほど、今日は何をして遊んだのか、と訊いてきた。ぼくは、なるべく本当のことを話した。村のはずれにある、大きな樫の樹に登ったりなどの危険な遊びをしたとき以外は、真実を告げた。父さんや母さんは、ぼくのする話を楽しそうに聞いてくれた。

その笑顔が、しかし曇ることがあった。

クロードの名前を口にしたときだった。

それに例外はなかった。

どうして、あんな子と一緒に遊ぶのよ。

母さんが言った。

あの子と仲良くするのは感心しないな。

父さんが言った。

どうして、クロードと遊んではいけないの？

父さんも母さんも知らないんだ。クロードは、とてもいい奴なんだ。最高の友だちなんだよ。

言っても無駄だった。

食卓の空気が重くなったような気がした。父さんと母さんの顔から微笑みが消える。視線を落して、黙々と食べ物を口に運ぶだけになる。そうなると、ぼくは急に食欲がなくなってしまうのだった。

なぜ、父さんたちは、クロードのことを悪く言うのだろうか。考えてみても、わからない。思い当たることは、何ひとつなかった。

だから、ぼくは思いきって、クロードに尋ねてみることにした。ねえ、クロード。ぼくの親は、なぜだかわからないけれど、きみを嫌っているみたいなんだ。父さんや母さんは、ぼくがきみと遊ぶと嫌な顔をする。一緒に遊ぶな、とも言う。ねえ、クロード。どうしてだろう。心当たりは……ある？

そのことで、彼はひどく傷ついたように見えた。あの笑顔は消え、瞳に暗い影が差す。そうか、とクロードは、小さく言った。きっと、俺なんかと遊んでいると、ろくな大人になれないってことなんだと思うよ。彼は、寂しそうな目をした。その表情は、ぼくの心に突き刺さった。

それからクロードの顔を見ることは、ほとんどなくなった。ぼくが、友だちと遊ぶ機会が減ったというわけではない。その輪に、クロードが加わらなくなっただけなのだ。はじめのころは、それを気にしていた仲間たちも、やがて彼のいないことに何の感情も持たなくなった。その存在さえも忘れてしまったかのように振舞った。ぼくだけが、その欠けてしまったものに心を痛めていたのかもしれない。

あんなことを言わなければ、と後悔した。

クロードは、ぼくに気を使い、この輪から離れたのだ。いつも、そうだった。ぼくが思いきり走ると胸が痛くなることを知っていて、鬼ごっこで、わざと捕まってくれたりした。泳げないぼくが寂しい思いをしないようにと、自分も泳がずに、一日中、河原でいろいろな話を聞かせてくれたこともあった。彼は、自分がほかのみんなに嫌われようとも、構わずに、ぼくを立ててくれた。今回も、そうだった。彼は、自分から身を引いてくれた。

クロードと一緒に遊ばなくなってから、ぼくは友だちの中で孤立することが多くなった。

かばってくれる人は、もういなかった。

守ってくれる友人は、もういないのだ。

ぼくの口数は、自分でもわかるぐらいにまで減っていた。表情も暗くなった、と思った。

第1部のあらすじ

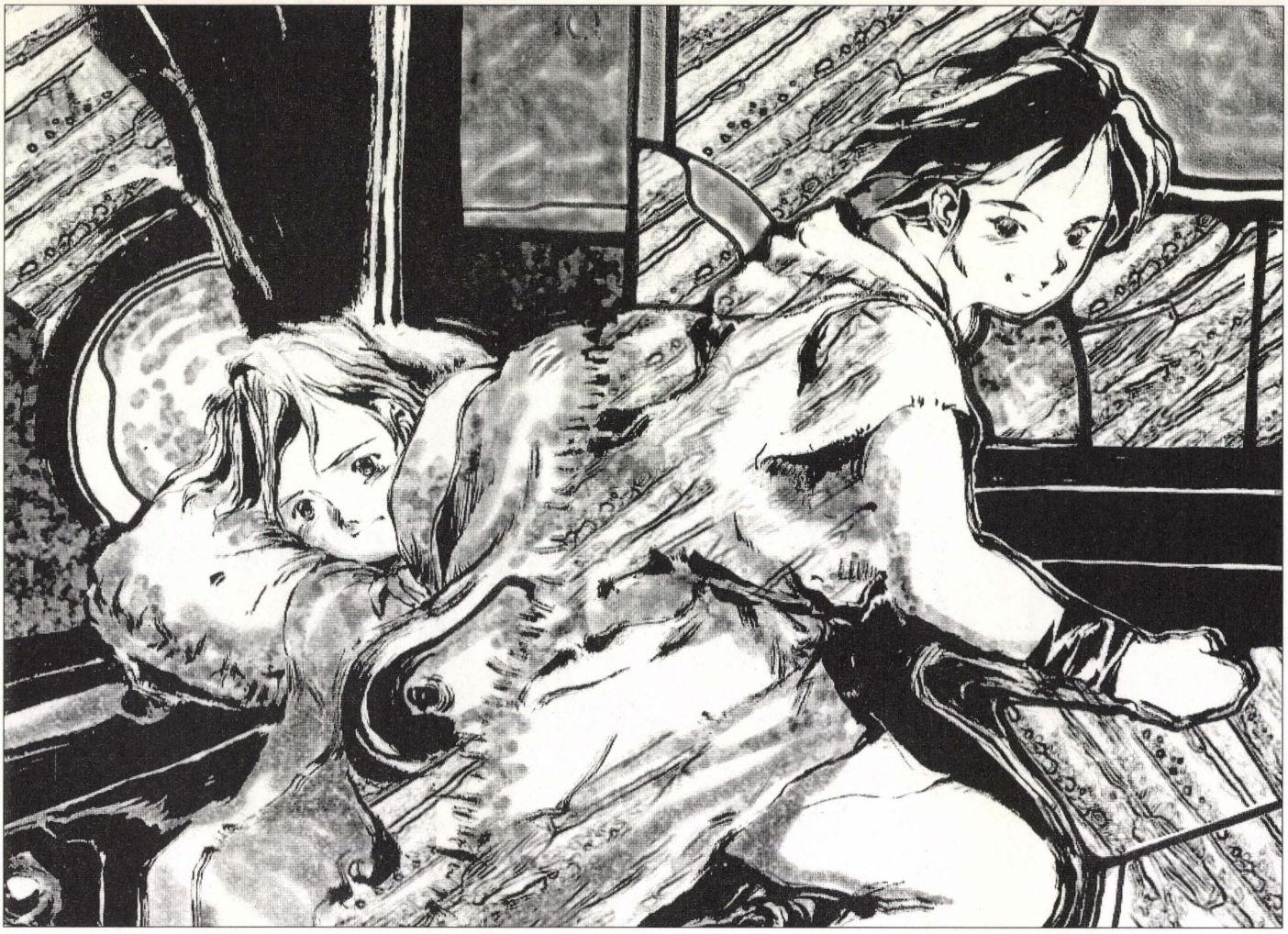
暗雲たちこめる嵐の日、この世にふたつの魂が生まれでようとしていた。ひとつは悪魔そのものであり、もうひとつはそれを狩る者としての生を宿命づけられていた。稲光とともに轟音が鳴り響き、赤子が二人生まれた。ひとりは真っ赤な羊膜に包まれ、ひとりは純白のそれであった。ふたりの長い戦いが幕をあけたのだ。

時は移り、旅をする三人の姿があった。司教ディーン・シルバと司祭エリザベート・アーイエ、それに罪人である錬金術師ピエール・バイヤンである。ディーンとエリザベートは領邦教会に仕えていた。教会の大司教ギョーム・ドゥビュルマンは聖職者という身でありながら、病的にまで女性を愛していた。そして洗礼という名のもとに、つぎつぎと女を我が物にしていた。そうしたビュルマン大司教をディーンは批判していたのだ。やがて、エリザベートもその毒牙に狙われたが、間一髪のところで逃げた。ビュルマン大司教は自分の悪癖を広められ、威信を失うのではないかとうろたえたが、やがて一計を案じた。密かに愛し合っているディーンとエリザベート、それと教会の荷物である罪人ピエールをまとめて追い出してしまうことである。それも布教の旅という名目を与えてだ。

たどりついた村で、ディーンとエリザベートは布教を始めた。ピエールは姿を消した。つぎにピエールが現れたとき、彼は小さな鐘を手にしていた。村に時間が生まれたのだ。

その村を吸血鬼が襲った。毒牙にかけられた人間は吸血鬼として蘇った。ロント・フレイズの娘マァリ・フレイズもそうだった。ディーンは山査子の杭を持ち、マァリを葬り、その亡骸を燃やした。しかし、ディーンが愛するエリザベートも吸血鬼と化していたのだった。

ディーンはエリザベートを村人から隠し、伝説の男シモン・ベルモンドを捜した。エリザベートが吸血鬼となっていることが村人に知られてしまい、ディーンは苦境に立たされた。ディーンとエリザベートは村を抜け出し、シモンと出会った。はたしてシモンは救いの神なのか？



だけど、父さんも母さんも、そんなぼくに満足しているみたいだった。

3

断われるわけがなかった。

断われば、陰で何かを言われることになるだろう。それならば我慢できる。もう慣れてしまった。耐えられないのは、今日一日をひとりで過ごさなければならない、ということだ。それは嫌だった。退屈は、考えたくないことまで突きつけてくるから。

ひとりでいるときに思い出すのは、クロードの顔だった。空を見上げても、思い出してしまう。花を見ていても、思い出してしまう。流れてゆく川を眺めていても思い出すのは、やはり彼の笑顔だった。自分の知っているすべてのものが、その顔と結びついている。この世のすべてが、クロードとの思い出だったと言ってもいいほどだった。

だから、ぼくは、なるべくひとりにならないようにした。誰かがそばにいれば、彼のことを考えなくて済むからだ。いじめられても、泣かされても平気だった。ひとりでいるよりも、ずっと楽だった。

仲間のひとりが、裏の山へゆこう、と言った。

ぼくたちにとって、そこは危険な場所だった。道らしい道はなく、足場の土は脆かった。地面からは、ごつごつとした岩が、いくつも顔を覗かせている。樹々は鬱蒼と生い茂り、昼なお暗い。害をなす蟲、植物、獣の類が、じっと身を潜めていた。

そうでなくとも、山は急で、険しかった。

ぼくは山を登ることが、自分の身体に、どれほどの負担をかけるかを知っていた。胸をしめつける痛み、困難になる呼吸、襲ってくる眩暈。想像するだけで、気分が悪くなってしまう。けれど、その誘いを断わるわけにはいかなかった。

ひとりになってしまうのが嫌だったのだ。

無理さえしなければ平気だと思ったのだ。

甘かった。

みんなについてゆくことさえできなかった。彼らは後ろを振り返ることもなく、黙々と先を急ぐ。待ってよ、とぼくは言った。その声が耳に届かなかったのか、それとも聞こえないふりをしたのか。

彼らの背中は樹々に隠れ、薄闇に飲まれ、消えてしまった。結局、自分はひとりになってしまうのか、と思うと、涙が止まらなくなった。

それでも、必死で登りつづける。

目的地がわかっていたからだ。

一度だけ行ったことがある。クロードに連れられて行った、あの山小屋だ。小屋のまわりには、野いちごが、敷き詰めたかのようになっている。それを、みんなで食べにゆこう、ということになったのである。あのときに食べた野いちごは、格別だった。泣きそうになりながら登った苦労が、それだけで報われたような気分にさせられた。

クロードの笑顔が思い出される。

な、俺の言ったとおりだろ。ここの野いちごは、世界で一番うまい食べ物なんだ。

そのクロードも、今はいない。

頼れるひとは、どこにもいないのだ。

自分の力だけで登ってゆくしかなかった。

これは試練なのだ、と自分に言い聞かせた。今まで彼に頼りきっていた自分が、試されているのだ。これを乗り越えられれば、何かが待っているような気がした。ひとりでも生きてゆけることを、実感したかった。それは、もうクロードが必要ない、ということではない。これまで面倒を見てくれたクロードに対する、ぼくなりの感謝の気持ちなのだ。

だから、登る。泥だらけになっても。

必死で、登る。傷だらけになっても。

ぼくが小屋についたころには、みんなお腹いっぱいに野いちごを食べたあとだろう、と想像した。自分も、負けずに食べるつもりだった。そして、みんなで、そろって山を降りてくることになる。

降りるときならば、それほどの遅れをとることもないだろうと思っていた。

しかし、そこには誰もいなかった。

薄れてゆく陽の光の中に、その小屋は、ひっそりと建っていただけだった。あたりに人の気配はない。誰かが訪れた形跡さえなかった。

どういうことかは、すぐにわかった。

だまされたのだ、と理解した。

野いちごを食べにゆくというのは、嘘だった。ぼくを最初から仲間はずれにするために、仕組まれた

ことだったのだ。こんなに苦しい思いをしたのに、誰もいなかったなんて。くやしかった。みじめだった。お前とは一緒に遊びたくない、と言われた方が、まだよかった。きっと彼らは、ぼくが泣きそうになりながら登っているようすを、どこかで盗み見しながら、笑っていたのだ。そうとも知らずに、一生懸命になっていた自分が恥ずかしかった。

あたりを、ゆっくりと見まわした。

やはり、誰もいなかった。

誰も、いない。

そこで、ようやく理解した。

自分しか、いない。

もう怒りはなかった。代わりに感じていたのは恐怖。山がどれほど危険で、怖いところかは、耳が痛くなるほど聞かされていた。けれども、心のどこかでは、自分には関係のない話だと思っていた。それなのに……それなのに、ぼくは、たったひとりで、その恐ろしい山にいる。たった、ひとりで。

背後で、何かが動く音がした。音がしたように思えた。振り返った。何もなかった。誰もいなかった。何もないように見えた。誰もいないように見えた。今度は、右手で音がした。見た。誰もいない。音は、確かに聞こえたはずだ。何かがいる。誰かがいる。自分ではない、誰か。人間ではない、何か。

空を見上げた。夕闇が迫りつつあった。

立ち上がった。疾りはじめた。

転げ落ちるように、斜面を降りてゆく。樹の枝が頬を傷つけようが、大蛇のような、樹の根に足をとられそうになっても、決して立ち止まろうとはしなかった。何かに追いかけられている気分になってくる。足を止めたら最後、すべてが終わってしまうのではないか、と感じずにはいられなかった。

闇を突き破る咆哮があった。

しっかりと踏みしめたはずの足が、宙を滑った。世界が凄まじい勢いで回転をはじめ、全身に鈍い痛みを感じる。急流に飲みこまれたと錯覚する。突然、背中に重い衝撃が走った。ようやく止まることができた。そこで気がついた。先刻の咆哮が、自分の悲鳴であることに。大きく息を吐いた。耳の奥に聞こえる鼓動から、激しさが失われつつあった。

前方の藪が動いたのは、そのときだった。

現れたのは、人の形をした影。

ぼくは、それ以上を見るまいと、固く目を閉じた。数瞬ののちに襲ってくるであろう痛みに抗うべく、両手で頭を抱えた。奥歯を、きつく噛みしめる。

影が何かを言っている。呼んでいる。

名前だった。名前……誰の名前？

ぼくの名前だった。

目を開くと、会いたかった相手の顔があった。

クロードだった。

彼は、怒ったような顔をしていた。

その顔が、大きなため息のあとで変わる。

あの笑顔になった。

——それから、あとのことは、よく覚えていない。彼の肩を借りて山を降り、自分の家に帰った。父さんや母さんには、ひどく叱られた。それぐらいしか記憶に残っていなかった。

そんなことは、どうでもよかった。

クロードが輪の中に戻ってきてくれたのだから。

4

一生、信じないつもりだった。

5

父さんは、宿命という言葉を使った。

母さんは、運命という呼び方をした。

それで、ようやく疑問は解かれた。

しかし、だからといって納得できたわけではない。あまりにも信じられない話だったのだから。

クルースニック。

はじめて耳にする言葉だった。

それは《守護者》を意味しているらしい。

あるいは《神》とも呼べる存在だという。

父さんも母さんも、ぼくを、そのクルースニックだと言った。それが運命なのだ、とも。

そして父さんは、ぼくが生まれた夜のことを、静かに話してくれたのだった。

——窓の外で大気が荒れ狂っていた。

天は、さながら濁流のようであった。微妙に濃度の異なる闇が、複雑に絡み合っている。窓を叩く風に、嵐の臭いを嗅ぐことができた。やがて、それは大粒の水滴となり、降り注ぐであろう。今になってみれば、その雨は、これからはじまる悲劇を予知した神の、哀れみの涙だったとも言えた。

闇を光が疾り抜けた。血管を想わせる雷だった。大地を見おろしているのは神か、それとも悪魔？

不吉な夜であった。

村では、ふたつの新しい生命が誕生した。

だが、不吉な夜であることに変わりはなかった。

否。それゆえに不吉な夜となったのだ。

ひとりは、白い羊膜をつけて生まれた。

もうひとりは、赤い羊膜を身につけて。

白い羊膜をつけて生まれてきた者は《守護者》となる。それに対し、赤い羊膜をまとって生を享けた者は《吸血鬼》になる宿命を背負う。

吸血鬼は、恐るべき存在だ。陽の光を嫌い、昼間は闇に潜んでいるが、夜の訪れとともに姿を現す。そして、その鋭い牙を人間の喉に突き立て、溢れてくる血を啜るのだ。吸血鬼にとって、血は自分が生きつづけるために欠かせないものであり、また血を残らず吸われた者もその仲間と化すという。

《守護者》と《吸血鬼》——

両者は異なる秩序に生きる、相容れない存在であり、激しく対立することになる。己れの生のためには、相手に死を与えなければならない。

しかし、その対立も、人としての生を生きているときには、まだ存在しない。すべては死後からはじまる。生が終焉を告げると白い羊膜の者は《守護者》に、赤い羊膜の者は《吸血鬼》となり、互いを消すための闘いに赴くことになるのであった——。

お前は、あの嵐の晩に、白い羊膜を身にまとって生まれてきた。それが、すべてを証明している。

そう、父さんが言った。

はじめて聞かされた吸血鬼の話に、身の縮みあがる思いはした。その恐ろしさは、嫌というほどわかった。けれど、ぼくには納得がゆかなかった。

それは、ただの伝説かもしれないのだ。クルースニックのことは単なる伝説に過ぎない。そう思いたかった。そうとしか、ぼくには思えない。

もしも赤い羊膜をつけて生まれてきた者が、死んだあとでも吸血鬼にならなかったとしたら——。

考えただけでも恐ろしかった。人々から恐れられ、嫌われ、自分の親さえも守ってくれず、孤独に打ちのめされて、村を追われることになって……。

しかし、現実が必ずしも伝説を模倣するとは限らないのである。《彼》が、ただの人間でしかなかったときに、みんなは、どうするのだろうか。その罪をつぐなうことなどできるわけがなかった。《彼》の心の傷は、どんなことでも癒せはしない。そう、無実が晴らされるのは《彼》が死んだあとなのだ。

哀れな《彼》。

ぼくの親友クロード。

——あの子と遊んではいけません。

頭の中を駆けめぐる、母さんの言葉が、鋭い牙のように、ぼくの心に突き刺さった。

嫌だ。嫌だ。嫌だ。嫌だ。嫌だ。嫌だ。嫌だ。嫌だ。嫌だ。嫌だ！

クロードが吸血鬼だって？　そんなのは、作り話だ。信じたくない。信じられるわけがない。

ぼくが涙を流しながら訴えても、父さんや母さんは困ったような顔をするだけだった。どうして、お前はわかってくれないんだい、という顔。

父さんが、ぼくの頭をやさしく撫でた。

いいかい？　父さんたちは、クロードが憎くて言っているわけではないんだ。もちろん、お前を困らせてやろうと思っているわけでもない。むしろ、お前のためを考えているんだよ、わかるかい。仲のいい——親友のクロードを、お前は殺せるかな。父さんたちは、それが心配なのだ。吸血鬼になったとはいっても、そこには生前の彼の面影が残っているだろう。それを感じながらも、その邪悪な生き物を、お前は殺さなくてはならない。情けをかけたが最後、誰かが犠牲になってしまう。奴に血を吸われるのが誰になるかは、まだわからない。しかし、関係のない者を巻きこむわけにはいかないだろう？

ぼくは、うなずくしかなかった。

クロードが、死んだあと吸血鬼になるとは限らない。父さんたちだって、彼に吸血鬼なんかになってほしくない。誰だって、そんなことは望まないよ。だけど、もしかしたら、伝説が真実で、彼が悪魔となり、罪のない人たちを襲うかもしれないんだ。そうなる可能性が少しでもあるなら、今のうち

から心構えだけは、しっかりとしておくのがいい。父さんたちが言いたいのは、そのことだ。

たとえば、毎日の食事に、家にあるものをすべて食べてしまわないのは、なぜだろう？　べつに母さんがお前に食べさせるのを惜しんでいるわけではないんだよ。明日、何があるのかは、誰にもわからない。今度の収穫が豊作とは限らない。だから、そのときのために〝蓄え〟を残しておく。それと同じことだね。言っている意味は、わかるだろう？

クロードとお前が、仲がいいことは知っている。しかし、それが将来、とてもつらく、苦しい事態を招いてしまうかもしれない。父さんたちは、それを心配しているんだ。だから、彼とは仲良くしない方がいい。絶対に遊ぶな、とは言わない。けれど、親密になりすぎるのも問題だ。つきあうのならば、一定の距離を置きなさい。それは、お前のためでもあり、また村人のためでもあるのだから。

ぼくは、やはりうなずくしかなかった。

将来のことなど、誰にもわからない。確かに、そうだった。もしも……もしも、クロードが吸血鬼になってしまったとしたら——。想像したくないことだったが、考えずにはいられなかった。ああ、ぼくは彼を——吸血鬼であっても、きっと彼を殺したりなどできないだろう。どんなに恐ろしい顔をしていても、鋭い牙を剝いて襲いかかってきたとしても、ぼくには、彼に立ち向かう勇気がわいてこないと思う。彼への憎悪や敵意、殺意が、どうやったら持てるのか、まったく想像がつかなかった。

——将来のことなど、誰にもわからない。

神さまでも？

神がいるなら、教えてほしかった。

これから、どのぐらいの永い年月を、この想いを背負って生きてゆかなければならないのか。どれほどの時間を、この重い感情とともに生きなければならないのか。それを考えると、気が遠くなった。ぼくが死ぬまで、あるいはクロードが死ぬまで、あと何十年かかるのだろう。実感がわいてこない。

自分が死ぬことを、まだ十年しか生きていない自分が、もう考えなければならないのか。

未来は、永劫だと思われた。

そう思いたかった。

6

はっと息を飲んでしまった。

みんなに気づかれなかったことを祈った。

誰も自分のことを見ていないようだった。しかし、居心地の悪いことには変わりない。クロードのことが気になって、彼の方を見ようとしたが、視線を合わせることは避けたかった。ベイスが、早くそのお喋りな口を閉じ、そして彼の言ったことを、みんなが忘れてしまえばいいのに、と念じた。

居心地が悪いと感じたのは、昨晩、父さんたちから聞かされた話——《守護者》と《吸血鬼》の伝説に心を痛めていたからだけではない。

陽が、やや西に傾きはじめたころのことだった。いつものように広場に集まったぼくたちは、しかし、いつものようには遊ばなかった。一番、身体の大きなベイスが、仲間の顔を見まわしてから、言ったのだ。何かをおもしろがるような口調で。

おい、お前ら。すげえ怖い話をしてやるよ。

そのひと言で、ぼくたちは、彼のする〝すげえ怖い話〟を聞くことになった。みんなは輪を作るように地面に腰を下ろすと、ベイスに注目した。

その話とは——

ぼくが聞きながら息を飲んだのは、自分では無理もないことだと思う。ベイスの話とは、吸血鬼のことだったのだから。それは、ぼくが父さんから聞かされたものと、ほとんど同じだった。そこでも、やはり吸血鬼は、恐るべき存在であった。

天に光のあるうちは隠れているが、闇が訪れると、どこからか現れ、人々を襲うそうだ。吸血鬼は、人間の喉に尖った牙を突き刺して、溢れてくる血を飲み、永遠に近い時間を生きつづける悪魔だ。だが、つぎつぎに人間が殺されるだけではない。それだけで恐怖は終わらない。殺された人間も吸血鬼と化し、つぎなる獲物を求めて、闇を彷徨うのだ。こうして増えてゆく吸血鬼に、人間たちは抵抗できなくなり、やがて滅ぼされてしまうことになる——。

話し終わったベイスが、怯えているみんなの顔を、ゆっくりと見まわした。どうだ、怖いだろう、とでも言いたげな表情を浮かべながら。

彼は吸血鬼の話はしたが、それを斃すという《守護者》については触れようとしなかった。みんなを怖がらせてやろうと考え、わざと話さなかったのだろうか。あるいは《守護者》のことをベイスが知らないのかもしれない。どちらなのか、ぼくには見当がつかなかった。しかし、それを訊いてみるわけにもゆかない。ベイスが《守護者》について知って

いても、また知らなくても、そんなことを言ったら、彼は、ぼくに激しく腹を立てるだろう。

ぼくは、左に座っているクロードの表情が気になって仕方がなかった。気づかれないようにして横目で見た。どきり、とした。彼も、こちらを見ていたのだ。視線が合ってしまった。彼は、いつもの笑顔を浮かべていなかった。代わりに、驚くほど澄んだ瞳をしていた。ぼくは、すぐに視線をそらしてしまった。運命。宿命。そんな言葉が、ぼくの心の中をぐるぐると掻きまわした。

クロードは、あのことを知っているのだろうか。自分の呪わしい運命を。死後、吸血鬼となり、人々を襲うことになる宿命を。守護者となるであろう、このぼくと争う未来を。知らずに、ぼくと仲良くしてくれるの？　それなら、その宿命を知ってしまったら、きみは、ぼくにどういった態度で接してくるのだろう。あるいは、宿命を知っていて、それでぼくを守ってくれているの？　だからこそ、ぼくのことを気にかけてくれているの？　《守護者》が、みんなから仲間はずれにされているのでは、あまりにも情けないから？　きみの心が知りたい。

どうだ、すげえ怖いだろ？

ベイスが言った。不快な笑みを浮かべながら。

こんな怖い話を知らなかっただろ？

自慢げにつづける。笑みは絶やさない。

みんなは、引きつったような表情でうなずいている。それをベイスが満足そうに見まわした。

彼の、その視線が、ぼくの方に向けられた。知っている、と答えても何もいいことはないと思えた。むしろ、悪いことが起こる可能性の方が高い。嘘をつくしかなかった。ぼくは、身体を小さく震わせると、知らなかったよ、と言った。

それで、ベイスの視線から解放された。

つぎに彼が見たのは、クロードだった。ぼくは自分の膝を見つめながら、その答を待った。胸の鼓動が速くなってゆく。息苦しさを伴って。

クロード。お前は、この話を知ってたか？

己れを満足させるために訊く。

何も知らないからこその問い。

無知ゆえに吐ける残酷な言葉。

悪魔の宿命を背負った少年が答えるまで、しばらくの間があった。ぼくには、それが永遠のように長く感じられた。いつの間にか、息をするのを忘れていた。喉の奥が乾いているのがわかる。

しかし、ぼくの緊張をよそに、クロードの発した言葉は、驚くほど呆気ないものであった。

知らないよ、と。

答えてから、彼は立ち上がった。

それを全員が見上げている。ぼくも例外ではなかった。そんな中で、クロードは言った。

ごめん、何だか気分が悪くてさ。俺、今日は、もう帰るよ。また明日、一緒に遊ぼう。

誰かが何かを言う前に、彼はみんなに背を向け、歩きはじめた。ぼくたちは、小さくなってゆくその背中を、黙って見送るしかなかった。

クロードが見えなくなってから、ベイスが口を開いた。顔には、先刻のとは異なる笑みがへばりついていた。意地の悪い笑みであった。

あいつ、見かけによらず怖がりなんだな。

言ってから、こらえられなくなったように、腹を抱えて笑った。下品な笑いだった。ぼくは不快に思ったが、それを口に出すことなどできるはずもなかった。胸の前で抱えた膝に視線を落し、沈黙を守るしかなかった。笑い声が、時間とともに増えていった。みんなが、ベイスにつられて笑いはじめたのだった。ぼくだけが笑わなかった。

ベイスにとっては、ぼくのその態度が不愉快だったのかもしれない。彼の笑う声が消えた。ぼくは、それに気づき、ゆっくりと顔を上げる。思ったとおり、ベイスがこちらを見つめていた。やさしい顔などでは断じてなかった。ぼくは、知っていた。どんなときに彼が、その表情を浮かべるのかを。

気に入らないことがあったときだ。

ぼくをいじめるようとするときだ。

ぼくの心を占めているのは、怯えだった。ベイスは、こう言ってくるだろう。おい、どうしてお前は笑わないんだよ、と。そして、ぼくの前に立ちはだかり、暴力を振るってくるだろう。そう、いつものように。抵抗などはできるわけもなかった。そんなことをすれば、彼の怒りをさらに増幅する結果にしかならない。しかし――今回ばかりは、とぼくは思った。なぜ、クロードの気分が悪くなったのかを、みんなが知らないからだ。その呪われた宿命を知らないくせに、彼のことを臆病者だと笑ったからだ。許せない、と思う。絶対に、許せない。

ぼくは、ベイスを睨みつけながら立ち上がった。相手も、むっとした表情で立ち上がる。

言ってやりたかった。

教えてやりたかった。

クロードが、どんな気持ちで吸血鬼の話を聞いていたのかを。逃れることのできない宿命を背負いながらも、明るく振舞うその心情を。そして、お前がこれから殴ろうとしているぼくが、どんな運命のもとに生まれてきたのかを――。

ベイス。遠い将来、助けを求めてきても、どんなに謝ってきても、ぼくは決してお前を許さないだろう。許さない。そしてお前の犯した罪は、絶対に忘れない。そのときになって後悔するなよ。

黙っていた。

言いたいことは、たくさんあった。けれども、どこから話しはじめればいいのかがわからない。彼に何から訊いたらいいのか見当もつかなかったのだ。だから、黙っている。沈黙を守りながら、ふたりで遠くを見つめている。もう、ずいぶん長いこと、そうやって並んで腰を下ろしたままであった。

村はずれにある、小高い丘の上だった。

真っ青な草原が、彼方までつづいている。

その青が、地平線のあたりで赤く溶けていた。その、どろどろとした赤に、やがて陽が飲みこまれていき、代わりに夜がやってくる。もうそろそろ、家に戻らなくてはならないころだった。

どんな夢だった？

突然、クロードが言ってきた。
ぼくには、何のことだか、さっぱりわからなかった。だから、聞き返すことしかできなかった。
夢？
するとクロードが、くすくすと笑った。あの笑顔で、ぼくに笑いかけてきたのだ。
眠っているのかと思ったんだ。
彼は笑いながら言った。
ぼくは、思わず吹き出してしまった。ふたりで、しばらくの間、顔を見合わせたまま笑った。
真顔に戻るとクロードが訊いてくる。
その傷は……ベイスに殴られたのかい、と。
ぼくは、うなずいた。そして先刻のことを、クロードが気分が悪いと言ってみんなの前から姿を消したあとに起こったことを話して聞かせた。
ベイスの奴は、きみが帰ったあとで、何と言ったと思う？　あいつ、見かけによらず怖がりなんだな、と言ったんだ。それから、笑った。きみのことを、臆病者だと笑ったんだよ。だから、ぼくは奴のことが許せなくなった。くやしくて、くやしくて、たまらなくなって……。こんな気分になったのは、はじめてだった。それで、ぼくはベイスにつかみかかっていった。無謀だとはわかっていたけど――。
聞いてクロードが、やさしく微笑んだ。お前らしくないなあ。言った。それで、返り討ちにあってしまったってわけか。ずいぶん殴られたようだな。まあ、ひどい怪我をしなくてよかったよ。
ぼくは、腫れた頬をやさしくさすった。
でも、殴られはしたけど……ぼくだって殴ったんだ。ベイスの奴、びっくりしていたみたいだ。
その手が止まってしまう。
クロードの目が、ぼくから離れ、遠くに向けられた。顔に、もう笑みは残っていなかった。
どうして、そんなことをしたんだよ。
怒ったような口調で、クロードが言った。
〝そんなこと〟とは、ぼくがベイスに殴りかかったことを指していた。親友を悪く言われたから、と答えようかと思ったが、それではクロードが納得してくれないと、すぐに悟った。だからこそ彼は、わざわざ、ぼくにそのことを訊いてきているのだ。
ふたりの間に、永い沈黙が流れた。
それに、ぼくは耐えられなくなってしまった。必死で歯を食いしばっても無駄だった。涙が、つぎからつぎへと流れ落ちてきた。言うしかなかった。
だって……だって、ベイスは――みんなは知らないのに、クロードのことを何も知らないくせに笑うんだよ。知っていたら、絶対に笑ったりなんてできないのに。それが、くやしかったんだ。
もう、聞いたのか？
とクロード。
その意味するところは、すぐにわかった。自分たちが背負わなければならないものを、お前は親から聞かされたのか、と彼は訊いているのだ。ぼくは、小さくうなずいた。同時に、昨日の晩に父さんから聞かされた〝伝説〟を生々しく思い出す。
――白い羊膜とともに誕生した《守護者》は、赤い羊膜をまとって生まれてきた《吸血鬼》と、世界の存続を賭けて闘うことになるのだ。
父さんは言っていた。
つまり《守護者》は、お前なのだ。
そして《吸血鬼》は、クロードだ。
それは絶望に満たされた予言だった。それゆえに刻一刻と近づいてくる死は、他の人間とは比べものにならないほど恐ろしく感じられた。
〝もう、聞いたのか？〟とは、その呪われた宿命を、クロードが、すでに知っていたということを意味していた。ぼくには、それが当然とも、また意外とも思えた。不思議な連帯感さえ感じられる。
俺は――と、クロードが言った。
俺は《守護者》がお前でよかった、と思っているんだ。もしも《守護者》が、お前ではなくてベイスの野郎だったりしたら最悪だぜ。きっと、こんな運命なんかは受け入れなかっただろうな。
彼が必死でぼくを笑わせようとしているのが、痛いほどわかった。だが、笑う気になどなれるわけもなかった。また涙が溢れてきた。沈みかけた夕陽が涙に歪んで、世界が血の赤に染まった。
ぼくは、震える声で言った。
どうして、ぼくなんかが《守護者》なんだろう。誰か、ほかの人でもよかったはずなのに。クロードが吸血鬼になってしまうことだって、ぼくには信じられないよ。ベイスがいるじゃないか。あいつぐらい悪い奴が吸血鬼になるならわかる。だけど……だけど、どうして？　なぜ、ぼくときみが選ばれなければならなかったのかな。神さまが、こんなに残酷だなんて思ってもみなかったよ。
クロードが暗い笑みを浮かべた。
運命なんてのは、そんなものさ。
吐き捨てるように言った。
ぼくたちふたりは、言うならば《異端》だった。人々に害をなす《吸血鬼》であっても、あるいはそれを斃すことのできる《守護者》だとしても、それに変わりはない。社会のはみ出し者なのだ。人並の幸福を願うこと自体がまちがいであった。
ぼくたちのどちらかが――
ぼくは、ふと生じた疑問を口にした。
年をとって、おじいさんになって……でも、死ぬというのは、それだけじゃないよね。たとえば重い病気にかかったり、事故に遭ったりして死んでしまうことだって考えられる。もしも、ぼくたちのどちらかが、まだ若いうちに何かの理由で生命を落としてしまったとしたら……どうしよう。
《守護者》と《吸血鬼》の宿命は、生の終焉を迎えてからはじまる――と父さんは言っていた。死んでからぼくたちは生き返り、それぞれの道を歩くことになるらしいのだ。しかし、ふたりが同時に生命を落とすということは、まず考えられない。どちらかが、先に死ぬことになるはずである。
きみが先に死んだら、ぼくも、すぐにあとを追うよ。だって、きみに人間の血を吸うなんて恐ろしいことは絶対にさせたくないから。
お前が先に死んだら、俺だって、すぐに死のうと思っている。そうすれば、お互いにつらく、苦しい思いをしなくて済むはずだよな。
ぼくたちは、誓いを立てた。誓いは神聖だった。破られることは考えられない。考えていない。
クロードが、握り合っていたぼくの手を離した。地平線に見える、太陽の片(かけら)に遠い視線を向けた。訪れる夜に備えてか、世界のあらゆるものが、少しずつ自分の身体から色彩を抜き取りはじめている。見上げれば、薄く月が浮かんでいた。
もう帰ろう、とぼくは言い、立ち上がった。
やや遅れてクロードも、それに倣(なら)った。
しかし彼は、歩きはじめたぼくに、ついてこようとはしなかった。そのまま丘の上に立ち尽くし、遠くを睨んでいるだけだったのだ。
クロード？
と、声をかけてみる。
応えがあるまでに、たっぷりとふた呼吸の間が必要だった。彼は言った。声が震えていた。
俺は、ずっとここにいるわけにはいかない。二十歳になったら、村を出ようと思っている。みんなに、父さんにも母さんにも、もちろんお前にも、迷惑や心配をかけたくない。村を離れて、ずっとずっと遠いところまで旅をするつもりなんだ。
ぼくは、言葉を失ってしまった。
クロードは、なおも言った。
どこまで旅をするかは考えてある。ほら、去年のことを覚えているかい。吟遊詩人の兄ちゃんが村に来ただろう。俺、あの人から聞いたんだ。ここから、気が遠くなるほど東に行ったところに、悪魔の棲む山があるって話を。そこへ行くよ。そこに住もうと思っている。だから……だから――。
涙声になっても、彼はつづけた。
そこに、来てほしい。あとを追ってきてほしいんだ。そこで、俺を殺してくれ。誰も見ていないところで。誰にも知られないで。お願いだ。
クロードが恐れているのは、吸血鬼になった自分を、村の人間に見られてしまう、ということなのだろう。その気持ちは、ぼくにも理解できた。彼と同じ立場だとしたら、ぼくも、そう考えるかもしれない。だから、ぼくはうなずいた。
わかった。
はっきりと彼に約束した。
そうならないことを祈りながら。
伝説が作り話であることを願いながら。

8

死んでから、信じられるようになった。

〈つづく〉

特別企画 仮題 全席

都庁ナンパ大図

いきなりでなんだが、このコーナーのタイトルを大募集だ。キュートなあの子を一撃でノックアウトなヤツがいいなあ。詳しくは83ページを！

なんと、なんと、南斗水鳥拳、じゃなくて、イキナリやってくれました！　わがログアウトでいちおう働いているアルバイトの山元（21歳）が、東京都庁でなんとナンパを、もう一度くりかえしますが、ナ・ン・パをしていたことが発覚した！　このヒジョーに衝撃的な（？）事件をモノにしたのは、本人は否定しているが、この度ログアウト専属カメラマンになったM君（推定20歳）。

この出来事は去る3月に東京都庁で行なわれた、ゲーム感覚で東京のゴミ事情を考える「エコロジー・ロールプレイ体感ランドin都庁」という至極ためになるイベント取材のときに発生。現在、東京はおろか全世界規模で問題となっているゴミについて、将来を担う若者にわかりやすくゲームで教えちゃおうというナイスなイベントだ。しかーし、しかーしである。カターい都庁のイキなイベントで、こともあろーにナ・ン・パをするとは！　節操がない！　と言ってしまえばおしまいだが、一体当事者の山元は何を考えているのだろーか？　本人に直接聞いてみよう。

奥山（以下オ）：おーい、ヤマゲン。ちょっと聞きたいんだけど。

山元（以下ヤ）：なんですか？　あっ、私はやまもとですよ。読者の皆さん誤解しないよーに。

オ：いーじゃん、どっちだって通じるんだから。それはさておき、都庁のナンパの件で聞きたいんだけど。

ヤ：あ、あれは……。え、えーとですね。ですからあれは、イベントのイメージを明るくするためにガンバッテいるコンパニオンのオネーさんたちの写真を撮らせてくれないか、とお願いしているところですよ。ハハッ。

オ：おやー、カメラマンのM君の話だと住所を聞き出したっていうじゃない。それホント？

ヤ：で、ですからね、あ、あれはですね、彼女の方から渡されたも、ものですから。わ、私から聞き出したんじゃあ、ありませんよ。ハハハハァ……。

オ：ふ〜ん。で、その住所どうするの？

ヤ：ど、どーするって、べ、別に……。

オ：あらぁ、どーしたの真っ赤になっちゃって。さてはもしや……。

ヤ：ちょ、ちょーと待ってくださいよ。わ、私がそんなオトコに見えます？

編集長：見える。

ヤ：あのねぇ……。

どーもヤマゲンは何か隠しているみたいだ。ここで事件の発見者カメラマンM君に聞いてみよう。

オ：Mくーん。ヤマゲンのナンパってどうなったの。

M：あれですかー。どーやらこの号が発売されたら送るみたいですよ。

オ：つまりそれってきっかけ作りたいってことかな？

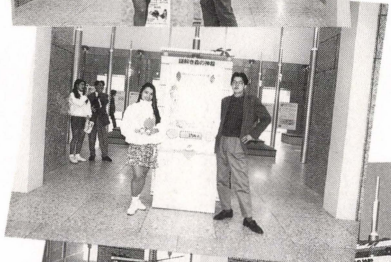
M：そうでしょうね。あの人らしいやりかたですから。

オ：けど、どー見てもヤマゲンと気が合うよーな子じゃないけどね。

M：そうですね。今回はこの取材がきっかけで得たチャンスですからね。ならばこれでバッチリオーケーだ、なんて甘ーい考えでアタックしようと思っているんじゃないですか。結果は目に見えていますけどね。

と、M君の証言だとなんともオマヌケなことを考えているヤマゲンだが、はてさて一体どーなることやら。今後、もしなんらかの展開があったときは、このコーナーで逐一報告するので、読者の皆さん、期待せず待っていてくれ。

衝撃



←これが、うごかぬ証拠!!
ナンパの決定的連続写真だ

チマタを騒がす おニューな話題

勝手ながら五月はイース月間とさせていただきます

5月だ、5月になっちまったんだ。力まなくてもそんなことはわかるって言われても5月だ！　5月といえば〝ゴールデンウィーク〟だ、と言いたいところだけど、今年はちょいとちがうな。わがログアウトは今年の5月は〝イース月間〟とさせていただくことにいま決定した。よろしく頼むぞ。えっ、なぜだって。それは次に挙げる記事を読んで、理解してくれたまえ。

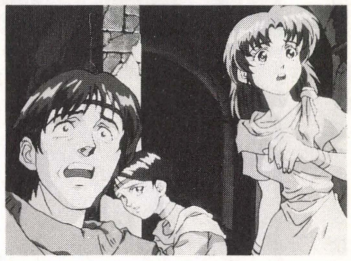
まずは、アスキーがリリースするTRPG『イーステーブルトークRPG』の〝II〟が今月発売するぞ。あのイースの興奮をログアウトのTRPGユーザーにお届けする日もカウントダウン！　ちょっとだけ内容を明かすと、なんと魔法のシステムが追加された。このためキャラクターがより奥深い行動が可能になったことまちがいなし。この詳細は次号〝冒険遊戯〟で取り上げるぞ。

どうだいこれでわかったかな。しかも今月はこれだけではないんだ。人気のオリジナルビデオアニメーションシリーズ『イース　天空の神殿　アドル＝クリスティンの冒険』の第3巻『彷徨、そして迷走…』が5月21日に発売が決定した。ストーリーもいよいよ佳境に差し迫り、幾重にも張り巡らされた謎が少しずつ解きあかされていく。自らの運命に立ち向かうアドルの眼前に待ち受けるものは果して何か。リリアと魔物キースの関係は。そしてイースは何処へ向かおうとしているのか、これはもうビデオを見るしかない！

発売は角川書店とキングレコードよりVHS・LD共に5800円［税込］でリリースされる。これで5月はイースでウッドボールだね。

→これが、「イーステーブルトークRPG」IIのカバーイラストだぁ!!

↑アドルのどアップは、ちょっと恐い……。



↑アドルと一緒に旅を続けるリリア。可憐だ。

仮面ライダーZO 永遠のヒーロー!!

いま全国東映系の劇場に行くとスーパーヒーローフェアというとんでもないものをやっている。テレビ放送中の『特捜ロボ・ジャンパーソン』と『五星戦隊ダイレンジャー』の劇場版と、もう一本なんと仮面ライダーの新作『仮面ライダーZO』を上映しているのだ。この新作はSFアクション映画『ゼイラム』の雨宮慶太監督の最新作なのだ。これで興奮しない手はない。ZOはテレビなどには登場していない、まったくのオリジナル。謎のネオ生命体ドラスとの戦いが45分という短い時間ながらアクションたっぷりに描かれているのだ。

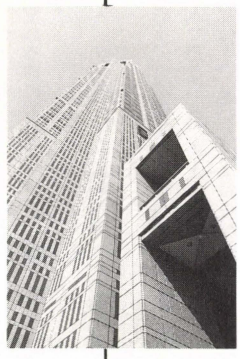
仮面ライダーの新作という点では以前に『真・仮面ライダー』という大人向けの異色作がビデオで作られたことがあるけど、今度の作品は子供でも見られる娯楽作に仕上がっているのだ。

お子様でいっぱいの映画館に行くのはけっこう恥ずかしいとか、うるさい映画館はいやだとかあるだろうけど、一見の価値のある作品だと思うぞ。

雨宮監督への応援のためにも、見るのだ！　絶対だぞ!!

↑これが、仮面ライダーZOの闘志あふれる姿だ。なかなかにカッチョエー。

エコロジー ロールプレイ体験ランド in都庁

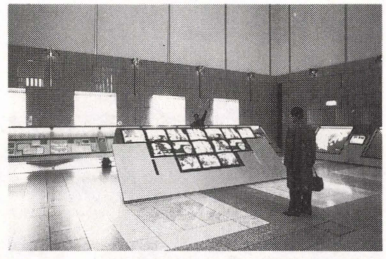


右のページじゃ、すっかりおフザケのかげに隠れてしまった都庁でのイベントの内容を、ここではちょっぴりマジメに紹介しよう。

今回のイベントでの最大の目玉は、なんと言っても、あの東京都庁を巨大なダンジョンに見立て、その中を探検しようというもの。「謎解きの神殿」とか「シンボルの館」といった、RPG野郎が思わずピクッと反応してしまう様な名前のついたいくつかのホールを順番に巡り、各ホールに用意されたエコロジー的クイズのエコロジックな答えで、環境問題クロスワードを完成させればゴールイン。都庁から出て来たときには、道路わきの空き缶やフロン、リサイクルといった言葉を聞くと、じっとしていられなくなる体になってしまうといった趣向だったのだ（大ゲサ）。

当日来ていた子供達には、まさに〝楽しみながら知識が身につく〟といった様子だったが、チョット大人のスレた僕らにとっては、やはり都庁の中の様子が気になってしょうがない。その巨大なお役所に隠された真実とやらを覗いてみたいと思ったが、気の小さい僕は思っただけでした。チャンチャン。

ともあれ、環境問題は普段の生活の中にも確実に入り込んできていることを、改めて実感したということで。



↑各フロアーには、TVモニターやらパソコンらしき物もあって、色々と工夫を凝らして、環境問題を訴えていた。

おまちかね
読者のページ
LOG OUT LETTERS

月刊化でもレターズのコーナーは変わらないのか、と思ったら大間違い！　お返事のところを見てくれ！　編集者が本名で登場だ！

★今月の百押し

↑秋田県秋田市・桑村周平
後ろの葉巻のオヤジが気になるぞ。どうしても。

月 刊化おめでとうございます。しかし私の家の近くでは、ログアウトを売っていません。買うのには1時間ほど歩き、電車に乗り隣の県までいき、そこからまた30分ほど歩かなければなりません。はっきりいってきついっす。どうかはげましのお言葉を。

（長野県木曽市・堀大介）

よっ、偉いぞ、堀大助！　キミこそ読者の鑑だ！　これからも毎月、2時間近くかけてログアウトを買いにいくように。雨が降ろうと雪が降ろうと、土砂崩れで鉄道が寸断されようと、ログアウトを求めて3千里ってな感じで頑張ってほしいぞ。

でもさ、それがちりっとキツク感じられるようになったら、「ああ、オレも年とったんだなあ」なんて嘆いてないで、最寄りの書店にいって、デッカイ声でこう叫ぼう。「ログアウトっていう超オモシロ月刊誌を毎月購読したいから、入荷しろ!!」

で、このときに、本誌185ページにある注文書を記入して持っていったりすると、バッチリだったりするぞ。次号からは峠越えすることなく（って、勝手に決めてたりしますが……）、ログアウトが手に入るようになるハズだ。成功を祈る。

最寄り駅の本屋でもログアウトを売っていてうれしい編集者こと宮川隆

真 ウィズのサプリメントがでない。これが実に不満です。『トレボー戦役』の真ウィズ版はいったい、いつになったら出るのでしょう？

（東京都杉並区・村尾陽）

真 ウィザードリィRPGの基本システム改訂新版をハヤク出して！。

（山形県鶴岡市・大久保大佑）

すまん。ごめんなさい。佐脇洋平先生には一生懸命せかしてはいるんだけど、なかなか原稿が上がってこないのだ。困ったもんだよね。編集部も困っているけど、読者（プレイヤー）のキミたちも困っているよね。でも、佐脇先生も困っているのだ。みんなに速く真ウィズを楽しんでほしいのだけど、つまらないものは出したくない、というジレンマの中で頑張っているのだ。きっといいものが出来上がるから、ログアウトの記事を読んでじっくりと待ってほしい。あと、応援のお手紙も募集しているぞ。

本当はいちばん困っている担当の編集者こと宮野洋美

火 浦〈大遅筆〉功先生が、某スニーカー誌でトリガーマンをLOGOUTで再開するかもしれないと言ってました。先生の気が変わる前にLOGOUTで連載してください。

（石川県・山下修司）

いやー、火浦先生ってそんなにすぐ気が変わる人じゃないんだよー。気は変わんないんだけどねー、遅いんだよねー、これが。

なんたって、10年前に頼まれた某社の書き下ろし小説をまだ覚えていて、書かなきゃ、書かなきゃと、うわごとのように言ってるんだけどねー。ほんとA型だから律儀な人なんだけどねー。ま、夏（秋かも）を楽しみにしていてくれたまい。火浦先生の秘密プロジェクトの全貌が明らかになるであろう。

火浦功先生とは長いつきあいの担当編集者こと米田裕

↑東京都品川区・福井佐千穂
今回のキーワードは「月刊化」

忍者増田 PRESENTS

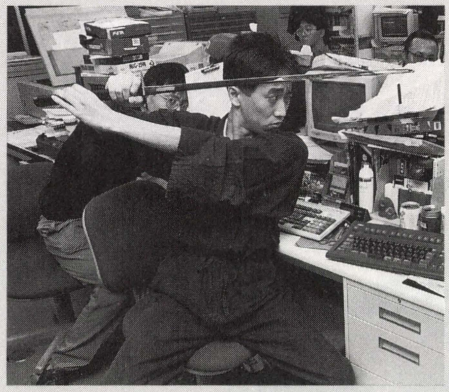
ウィザードリィ 就職ガイダンス 盗賊編

ログアウト読者のみなさん、こんにちは。拙者、兄弟誌ログインで『Wizでござるよニンンともカンとも』という超硬派なウィザードリィページを担当させてもらっております、忍者増田と申す者でござる。ホークウィンドと呼んでくだされ。クライング・フリーマンでもいいです。特に意味はありません。なんとなくかっこいいからです。

読者のみんなは、「なぜ増田がこんなところに？」と疑問に思うでしょうが、これは編集長の宮野殿が、「すごく偉い増田さん、お願いですからログアウトでウィズのコラムをやってください。やってくんなきゃイヤーン」と言って裸で土下座して小便しながら3べん回ってワンと言って頼むので、しょうがないからやってやることにしたでござる。忍者のクセに、なんて人がいいんでしょ。

なわけで始まりました、ウィズ就職ガイダンス。読者のみんなは、あのかっこいいウィズの職業、戦士、君主、侍などに、実際になってみたいと思ったことはないかな？　ん？ない？　うーん、そーだよなー。あんな暗ーい迷宮を毎日行ったり来たりして、恐ろしい怪物たちと命がけで戦わなきゃなんないんだもんなー。命がいくつあっても足んないよ。そんなのイヤに決まってるよね。……ってそれじゃ話が終わっちゃうじゃない！　じゃもっかい最初から。読者のみんなは、あの超ウルトラスーパービンビンにかっこいいウィズの職業に、実際になってみたくはないかな？　えっ!?　なってみたい!?　でしょでしょー。なりたいに決まってるよねー。あの憧れのウィズの職業に、なりたくないっていうほうがおかしいよな。もしそんなやつがいたら人間じゃないよ。そういう、ウィズの職業に憧れている日本全国のフリークのために、実際に今ウィズの職業に就くにはどうしたらいいか、ひとつ拙者が教授しようではござらぬか。

とまあ、ワザとらしくまとまったところで、今回の職業ガイダンスは盗賊編。ウィズの職業の中では、盗賊はとてもなりやすい職業でござる。現在でもちゃんと泥棒という人たちが存在しているからね。いきなり「魔術師になれ」なんて言われても何から初めていいか困るけど、盗賊はとりあえず泥棒をすればいいんだから。どんどん物を盗みまくり、立派な盗賊になろう。でも、最初から銀行強盗とかをやるのは少々無謀なので、まずは万引きあたりから始めるといいんじゃないかな。始めのうちはドジることもあるかもしれないが、そこはもう成長の早い盗賊のこと、数を重ねるうちに腕はメキメキ上達するでしょう。それでももし捕まるようなことがあったら、持ち前の運の良さで逃げ切るのだ。がんばれ！



大阪府大阪市・芦田周子
プリメのコミックもよろしくね

やっぱり買うぞ。しかし、今読んでもすごい話だが、当時自分は小学生。理解できてたのだろうか。最後に、板橋先生の画風、全然変わってませんね。良い意味でうれしい。

（埼玉県・越阪部成）

『凱羅』の続きが読めたのは、編集者であるわしもうれしいぞ。毎月原稿が届くのをわくわくして待ってるもんね。越阪部クンは単行本も買ってくれるそうでエライぞ（もう買った?）。なんたって完全版だからね。前のと1ページ1ページ見比べながら読むのもいいぞ。完全に書き直したところが十数ページ、コマは多数ある。あそこも、ここもと新たな発見があるに違いない。

凱羅化して締め切りと戦う編集者こと米田裕

というわけで、今月はこれでお開き。来月も読者諸君の熱き青春の叫びを待ってるぞ。

東京都江東区・坂本宏之
3等身でもカッコイイ草壁

P Cエンジン版『ラプラスの魔』に出る天本英世ってのは平成教育委員会でボケたこと言う変なじじいですね?

（鳥取県鳥取市・福本裕和）

何を言う! 変なじじいだと。あの方は、なんともいえない味のある映画俳優なのだ。馬鹿にするでない。岡本喜八監督の映画や『キングコングの逆襲』を見てみろ! 驚くぞ! さあ、いますぐビデオショップに走るのだ。でも、やっぱり変なじじいにはかわりないかもしれないがな。

死神博士にはあまりノスタルジーを感じない編集者こと宮野洋美

や っと『凱羅』の続きが読めた。すげぇ、うれしいぞ。私も、スーパーアクションは読んでいたのだ。だからコミックスも持っているが、今回は完全版ということで、

戦う人猫（ひとねこ）

ものぐさ ずん

ヒロリン奥山の占いコーナー

さてさて、新たに始まったこのコーナー。わたくし、ヒロリン奥山が、愛と勇気の深宇宙パワーで、迷えるみんなの悩みを解決ズバッと、鋭い切り口で占ってしんぜようぞ。

さて、その記念すべき第一回のお題目はというと……。すでに、このコーナーの頭のページで大暴れ、編集部で人気沸騰のヤマゲンのナンパ人生を占ってみることにしたのだ。ま・みんなにはぜんぜん関係ないから、つまらないと思うけど、次号から、相談ごとにどんどん乗ってみんなの悩みを解決していくから、そのつもりで読んでもらいたいんだな。

さて、恋人欲しい病に蝕まられているヤマゲンは、今年の12月21日で22歳だ。そのパワーでまわりを（編集部のみんなを）ブイブイさせている若者。さらに、恐ろしいことにこれまでに女性とはお付き合いをしたこともない! これを元に、私が開発した（ウソ）占い方式で占って観た。

ヤマゲンの1カ月の恋愛運はというと、恐ろしいことに「塔」が出た。

この塔というのは、やることなす事すべてウラ目に出るというカードだ。それだけじゃない、ささいな誤解から大きく名誉を傷つけられる意味もある。だから、最近ナンパしたコンパニオンさんとの仲も、きっとうまくは進まないだろう。その他の女性関係も進展はないし、出合いもないだろう。

ここは身を低くして、次のチャンスをじっと待つしかない。若さの爆発を、コントロールしないといけない。ただし、苦労するだろうけど（ナンパ以外で）、自分の力を発揮できる時でもあるので、編集の仕事に精を出すように! それに来月は、運勢も上昇するので期待していい。この号で、ファンがつくかもしれないし、ヤマゲン……ここはひたすら待つべし、待つべし! 待つべーしっ!!

締めのお言葉

コンパニオンちょっと食事に誘うよりダイスで思う目出すが簡単（山元談）

告知!!

●コーナータイトル大募集!

このコーナーでは、読者の積極的な参加を求むってワケで、タイトル募集はその第一歩ってヤツかな。よろしく!

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
ログアウト編集部
「ないすタイトル」係

第6号プレゼント当選者発表

■末弥純
ウイザードリィ・ワークス
岩手県宮古市　小出英明
静岡県榛原郡　大栢麻由美
兵庫県姫路市　平田和徳

■コミック　魔法の剣士ソーサル＝ファイ
北海道釧路市　小笠原智
新潟県長岡市　中村文信
栃木県小山市　茂木崇志
愛知県名古屋市　藤崎智子
滋賀県大津市　山本高志

■新デジタル・デビル・ストーリー5女神よ永遠に
青森県八戸市　落合弘子
宮城県黒川郡　大庭芳史
埼玉県熊谷市　小田正人
東京都足立区　小沢元気
富山県魚津市　赤塚竜浩
長野県上田市　佐藤健
新潟県上越市　加藤義和
大阪府和泉市　馬場猛
鳥取県鳥取市　福本朋之
高知県安芸郡　安田邦彦

おめでとうございます、以上の方々が当選です。

バイト▲山元の めざせ！レベルアップ!!

何の因果応報があってか、いきなりこんなコーナーがログアウト上層部の間で密かに進められていたとは、キャッチできなかったことにちょっと悔やんでいるバイトの山元だ。〝山元〟をごくふ・つ・うに読むと〝やまもと〟だが、編集部内では〝ヤマゲン〟だの〝サンゲン〟やら、はたまた〝ヨッパライ〟の代名詞にまでされている始末でまともに名前を呼ばれていたのは入って少しの間だけ。私は一体何者なんだと、自分の身の置き方を考えてしまったが、上はそんなことは知らぬ存ぜぬでこの企画を進行させていたようだ。私は何なんだあー。とまあ、それは置いておいて、以後お見知りおきを。

さてさて、このコーナーでは、一応テーブルトークRPGをたしなむ山元が、読者諸君でTRPGをプレーしている人のサークル・団体に押し掛けてTRPGをプレーして、その結果次第で私のTRPGユーザーとしてのレベルをアップさせていこうという自分には大変ありがたいコーナーである。が、やっぱりひと癖もふた癖もある私の上司で……。

編集長：ゲームするときはヘンなコスプレをしていくよーに！　でなければク・ビ・だ・よ

私：えーホントですか？　ウソでしょ？

編集長：ウソだと思ったの？

私：そんなあぁぁぁぁぁー、それじゃまるで私がバカみたいじゃないですか

編集長：別にボクがハズカしいわけじゃないから

私：……。

という、私のことをたいへん思ってくれているとてもありがたいお言葉で始まったのであった（シクシク）。でー、こうなってしまった以上はやるっきゃないと、自分を納得させてコーナーをもりたてていこうと思う。

さて、私としてはすごーく気になる企画の内容だが、読者諸君とのプレー終了後、私のプレー全体について参加プレーヤーの方々に批評していただきたい。たとえば、もっとキャラクターになりきれ！　とか、セリフは魂をこめて言え！　やらそんな感じでオネガイするぞ。その批評をウチのグランドマスター・編集長に評価していただき、それに見合った経験点をもらう。そして、ある一定の基準に達したら念願（？）のレベルアップ！

編集長のお墨付きを押し頂くのだが、もっとコスプレもハデハデになっていくというウレシイのやらカナシイのやらの内容だ。

そんなわけで、来月はイキナリではあるが、とある超有名な団体でやってみようと計画しているので、どんな結果がでるかはお楽しみに。最後に、今回は関東近辺で5月から6月にセッションを予定しているサークル・団体から、ぜひ山元にきてくれというところを募集するので、次の応募に必要事項を記入して送ってほしい。では諸君の応募を楽しみに待っているぞ。

●応募要項

1．サークル名とPR

2．代表者名と住所・電話番号

3．会場までの案内図と電話番号

4．当日プレーするゲーム名

●あて先

〒107-24

東京都港区南青山6－11－1

スリーエフ南青山ビル

（株）アスキー　ログアウト編集部

バイト▲山元の

目指せ！　レベルアップ!!係

大場惑の わくわく パズルランチ

残念ながら、今回でパズルランチのコーナーはひとまず休業。いままで色々とおたよりをくれたみんな、ありがとう。これからも、その柔らかい頭をガンガン鍛えてね。

『いろは文』の募集に、5名の読者から作品が寄せられました。ご苦労様でした。規定演技のほうから、さっそくご紹介しましょう。

◎旭川市・柴田圭くんの作品

『昼下がりの食事』

ランチタイム抜き、お昼下がりに和風の店へ。

「ねえ。蕎麦……やめ、鮎生寿司を。……ポテトコロッケもくれよ」

［寸評］

さすがに常連。全文字使用、しかもメニューを3品盛り込んでくれました。

◎勝浦市・中村裕二くんの作品

『山をこえて』

「ランチタイムよ。姫百合山をこえて和風の店へと出かけるね」

「なぬっ。おれもさ、久保」

「はあ、好きにしろ」

［寸評］

これも、完璧。姫百合山って、実際ありそうな地名だけど、どうなんだろ？

◎茅ヶ崎市・森本優くんの作品

『昼食――どこで食う？――』

「ねえ、ランチタイム暇？　寿司や蕎麦を食お」

「さあ、どこで？」

「疲れぬ最寄りへ行け」

ボロな和風の店に決める。

［寸評］

こちらも常連さん。ほかに2作送ってくれました。よくまとまっています。

さて、お次は自由演技。こちらも気合いの入った作品ぞろい。

◎旭川市・柴田圭くんの作品

『祝辞』

冬も終わり、屋根濡らす春へ、

ログアウト誌月刊めでたいな。

笑みこぼれ、是非に先を待ち望むよ。

［寸評］

北海道の雪解けの情景、おまけに本誌の月刊化まで詠み込んで、いうことなしのでき栄えです。ほかの4作も傑作ぞろい。新社会人、がんばってください。

◎横浜市・向清児くんの作品

『サヨナラホームラン』

和製ピッチャーの魔球もボールに向けてガクリとそこに、サヨナラだね。

レロンはベースを踏みしめぬ。

［寸評］

レロンはロッテで11年間活躍した選手だそうです。スポーツねたが新鮮。

最後に究極のいろは文の登場。

◎静岡県・大楯麻由美さんの作品

『秘密の呪文』

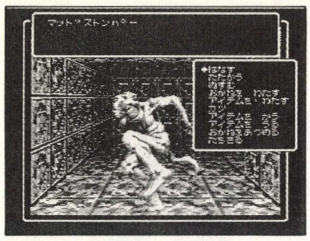
「せおめろり　いちをみく　てさへによれたんえつ　やすひぬけ　そるめかもらあむゆわ」ふしぎなまほうのことば。

［寸評］……、大胆不敵。

というところで、パズルランチはひとまず休店。ご愛顧ありがとうございました。またの開店をお楽しみに。　〈店主・大場惑〉

月刊化記念大プレゼント

ウィザードリィ・V　5名



■スーファミ版ならではのオートマッピング、会話メモ機能が付いて、初心者も安心。当たった人は、ハマリまくれー!!

ブランデッシュ2　3名

■前作の基本システムを受け継ぎながら、操作性、ストーリーなど、すべてにおいてスケールアップ。ドーラ・ドランも健在だ！

真・女神転生 RPG基本システム　5名

➡人気沸騰の真・メガテンが君のものに。ファンならずともほしくなるこの魅力に君は虜になることまちがいなし！

まじかるランドRPG　3名

➡ログアウトではジェイドキングダムでおなじみのORGから発売されるファンタジーTRPGだぞ。

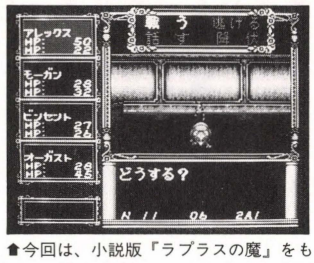
テーブルトークRPG〝クレギオン〟サプリメント#1辺境アレイダ　3名

➡本誌クレギオン通信のホビーデータから発売中のSF-RPG「クレギオン」のサプリメント第一弾。これがあれば宇宙世界を思う存分に楽しめるぞ。

ガープスシリーズ（3セット）　3名

■TRPGの本場アメリカの汎用TRPG。基本システムのベーシック、日本版サプリメントのルナル、魔法を取り上げたマジックの3冊をあげちゃう。

ラプラスの魔　3名



■今回は、小説版『ラプラスの魔』をもとにシナリオをアレンジしたというPCエンジン版をプレゼント。

OVA イースIIテレカ　10名

■イースIIのオリジナルビデオで活躍するキャラクターを描いたテレカを2枚セットでプレゼント。

プリンセスメーカー2　5名

■ガイナックスの子育てゲーム第2弾。自分の娘により細かな対処が出来るようになったこのゲームで、君はどんな親をめざす？

サイン入りめるへんめーかーファンタジックフォント　2名

➡アルプスシステムインテグレーション株式会社からは、めるへんめーかー先生のかわいいイラストの入ったフォント辞書を。

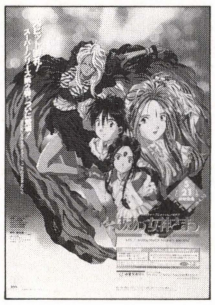
モンスターメーカー2 ウルの秘剣　3名

■かわいいキャラクターがいっぱいの、ファンタジー〝カード〟RPG。ちなみに、ゲームボーイ用です。

月刊「ガンガンファンタジー」創刊記念オリジナルテレカ　3名

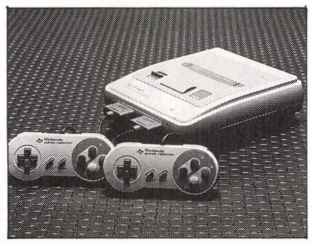
➡「ドラゴンクエスト」でおなじみ（株）エニックスから、月刊「ガンガンファンタジー」創刊記念オリジナルテレカを

OVA「ああっ女神さまっ」Vol2ポスター　5名



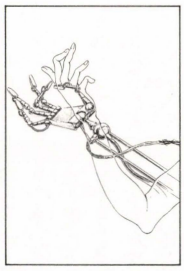
➡藤島康介先生原作の「ああっ女神さまっ」のオリジナルビデオ化第2弾。発売までは、このポスターで気分を盛り上げよう。

スーパーファミコン　10名



■いまさら何の説明もいらないTVゲームの王様。子供達にとっては、プレゼントの王様を、どーんと10台もプレゼント。

雨の檻　3名



➡本誌で連載中の「暁のビザンティラ」の作者、菅浩江先生初の短編集が早川書房より発売。表題作のほか6編を収録。ファンならずとも必読だぞ！

トーキョーN◎VA　3名

➡近未来世界の鎖国した日本で唯一門戸を開く、大都市トーキョーN◎VAを舞台にしたサイバーパンクRPGだ。

シルヴァ・サーガ2　5名

■本誌で連載していた小説でおなじみのパルス達が、スーパーファミコンで大活躍。小説とはちょっと違った冒険を繰り広げるぞ。

応募要項

さて、この豪華な商品が欲しい人は、誌面とじ込みのアンケートはがきの〝欲しいプレゼント〟欄に、お目当ての商品名をはっきりと書いて送ってね。ただし、アンケート未回答や商品名をふたつ以上書いたり、官製はがきでの応募は無効になるから要注意。応募の締切は5月20日（当日消印有効）。発表は8月号だ！

BOOK REVIEW

**今号からブックレビューも新装開店。紹介する冊数はへっちゃったけど、
そのかわり◎、○、△の3段階の評価が加わって、中身はよりパワーアップしてるぞ。**

◎今月の特選　○おもしろい　△興味あればね

評者＝（青）／青井美香（浩）／尾之上浩司（角）／角田千広（星）／星　敬（三）／三村美衣（山）／山岸　真

ドグマ・マ＝グロ ◎

梶尾真治著
朝日ソノラマ刊
920円

やあ、みんな元気かな。元気じゃない人は早く病院へ行って治してもらおう。でも、横嶋県横嶋市の近所の人は、私立培尾総合病院だけは避けたほうがいいよ。ほら、顔なし幽霊が出るとか、昔は軍の研究所だったとかいう、あの病院。営業妨害じゃないぞ。ま、この本を読んで、新米看護婦の美果ちゃんが初の夜勤の日にどんな目に遭ったかを知れば、行く気は失せちゃうけどさ。とくに、赤紫色した人喰い巨大アメーバ、あんなのにはあの世に行ったって会いたくないよなあ。おっと、この本をお薦めするのは、横嶋市周辺の人だけじゃないよ。なんたって、今年前半の〝読みおわるまで眠れない本〟大賞なんだから。まず、ホラーのファンは必読。スプラッタ映画の好きな人はとくにね。RPGやってて、すぐにダンジョンに行きたがる人にも絶対楽しいぞ。伝奇小説や探偵小説、それになんと、人情噺大好きのオジンぽい、じゃない、趣味がハイブロウな人も、随喜の涙ってやつを流すだろうな、きっと。

本のレビューでは、結末のほうをバラしちゃいけないんだけど（みんなも大人になって書く機会があったら気をつけよう）、掟破りでちらっといっちゃうと〝大どんでん返し（きいごでんがえし）のある〟話が大好きな人は、これを読まずしてなにを読むかってくらい。一見超常的な現象にびしばし説明がついて、しかもお話のスケールが何重にもアップしちゃうんだから、こういうのを作者に脱帽っていうんだね。SF好きも見逃しちゃだめだよ。さあ、みんなでこの本を読んで、身体、はだめだろうけど、心を元気にしようね。（山）

13人目の探偵士 △

山口雅也著
東京創元社刊
1600円

ロンドンはロンドンでも、この本に出てくるロンドンはちょっと違う。

なぜなら、ここのロンドンは、スコットランドヤードの権威が地に落ち、私立探偵が探偵士を名乗り警察よりも権威がある、パラレルワールドのロンドンなのだ。

そのロンドンで、近ごろ巷を騒がせるのが、〝猫〟という殺人鬼。高名な探偵士が次々とその毒牙にやられている。そして、今度は、探偵士の元締め〝探偵皇〟のブラウニング卿が惨殺された。密室のなかのその死体のそばには、記憶喪失の男〝わたし〟しかいない。駆けつけてきたスコットランドヤードのパンク刑事キッドは即座に〝わたし〟を逮捕しようとする。〝わたし〟は、3人の探偵士に助けを求めた。

3人といっても、一度に3人ではありません。3人、それぞれの探偵士がどう推理するかが個別の出来事として語られます。

あれ、これって、ゲームブックの選択肢みたいと思ったひとは正しい。もともとこの本は、ゲームブックとして描かれたものを底本にしているのです。

でも、ちゃんと小説として読める構成になっているので、ご安心を。しかも、それだけじゃありません。登場人物が探偵ばかりで、密室、サイコキラー、暗号、ハードボイルド、エトセトラ。すこしミステリーをかじっているひとなら〝きゃはは〟といいたくなるような、お洒落な遊びのメッセージが、そこかしこに散りばめられているのです。ちょっと高めだけど、たまにはこの手の本を読んでみるのもおすすめです。（青）

熱砂の大陸 巻一 放浪神の御心 巻二 謀略の古代都市 △

M・ワイス&T・ヒック
富士見書房刊
各560円

よくある西洋風異世界で、典型的な登場人物が、お決まりの手順を踏んで、パターンどおりの物語を展開し、結局は「めでたしめでたし」となって、冒険者とお姫さまは結ばれました、世界は平和になりました……というのが、ここ10年ほど栄えてきたファンタジー小説&ゲームの基本スタイルだった。たしかにパターンは王道をいき、誰でも楽しめる。しかし、どれもこれも頭の先から尾っぽまで同じじゃいいかげん飽きる。一般のファンも同じらしくて、最近じゃありきたりのファンタジーはコケているみたいだ。こういうとき、頭の良い作り手は、①世界設定に凝ってみる、②展開をひねってみる、のどちらかで新境地を斬りひらくもの。たとえばRPGの『ドラゴンクエストV』は、②で新しい曲面をファンに見せてくれた。

小説の世界で《ドラゴンランス戦記》シリーズという、パターンものの最高峰を極めたワイス&ヒックマンも、ここのところ定型がくどくなっていたが、新作シリーズ《熱砂の大陸》ではなんとアラブに舞台を転じ、新鮮な物語世界を読者に見せてくれる。パグラ砂漠で必死に暮らす民族同士の確執と、天上の神々同士の対立がからみあい、一組の男女の結婚をめぐって混沌とした紛争が展開されていくのだが、もの珍しいアラブの風習や文化が目一杯盛りこまれていて、読む者を飽きさせない。ただ、展開は〝いつもながらのワイス&ヒックマン〟なので、〈巻一〉ではほとんど動きなし（笑）。我慢して〈巻二〉まで読み進めれば、十分楽しめるはず。勉強だと思って読んでみたほうがいいぞ。（浩）

BOOK REVIEW

なりゆきまかせの異邦人 日帰りクエスト △

神坂一著
角川書店刊
390円

「あ〜あ、なんか楽しいことないかな〜」と、下校途中の道をとぼとぼと歩いている高校生の姿。時が流れてもぜんぜん変わらないもんだね、こういう光景って。そんな時、試験もいじめもない異世界へと連れ去られ、そっちで勇者になって大活躍。夢と希望がてんこ盛り、権力もハーレムも思いのままの世界で永久に暮らせたらいいなって、誰しも一度は考えたことあるだろう。でも、ちょっと待て。異世界だって、衣食住の基本的生活が営まれていることに変わりはない。そこでは生肉が主食だったらどうする？ 水があわなくて、腹をくだすこともあるはずだ。衣服の素材のせいでアトピーになる可能性も否定しきれない（笑）。そういう心配をじっくり検討した結果、冒険をしているあいだ以外は、日頃住みなれた生活空間に戻るのがベストである、との結論に達した（だからどうした？）。

同じことを考えたかどうかは知らないが、神坂〝スピーディ〟一の新シリーズ《日帰りクエスト》は、その名のとおり、元気いっぱいの女子高生エリちゃんが、魔道士に召喚されて異世界へとこんにちは。毎週一回ここで遊ぶことにきーめたっ！ と、日帰り冒険旅行を楽しむことになるという設定だ。いきなり闘いは始まるし、魔物も美形もちゃんといる。『ファイナルファンタジー』っぽい展開もわかりやすいし、あっというまに読めてしまう。勉強のスケジュールに追われているキミが、ほんの一時だけ冒険を楽しむのにはうってつけの本だろう。しかし、あまりに短すぎて物足りなかったときは、作者に抗議のお手紙を!!

（浩）

第二の接触 ○

マイク・レズニック著
内田昌之訳
ハヤカワ文庫
640円

「うまい！こいつは、読み出したら途中でやめられねえぜ……」

と、思わず呟いてしまうのりのよさである。

「宇宙軍の軍艦の中、乗員達の見ている目の前で、艦長が部下の兵12人をいきなり射殺してしまう、という事件が起きる。その艦長に対する裁判の弁護を無理やり押しつけられたベッカー少佐は、『私が殺したのは、人類ではない』と主張する艦長を、何とか一時的精神錯乱という辺りで無罪に持ち込むべくその弁護材料を捜すうちに、とんでもない状況に追い込まれていく。そんなところに、魅力的で有能な助っ人が現われて……。さて、ベッカー少佐の運命は？」

ぐいぐいと話を引っ張っていく手腕は、さすがエンターテイメントの職人、レズニックである。

SF仕立ての話にはなっているが、その辺りは取っぱらってしまっても面白さが減るといったタイプの話ではない。

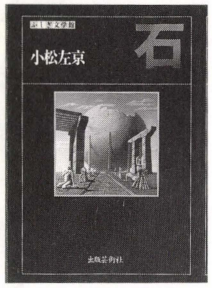
むしろ、サスペンスタッチのミステリーとして理屈抜きで気軽に楽しめる話に仕上がっている。（派手なドンパチや、お色気を期待する向きには、ちょいと物足りないかも知れないが）

ただ、最後のドンデン返しが、期待していたほどの強烈なものではなかったのは少々肩透かしを食った思いがしたが……（ま、この辺りが、この作者の弱点かも知れんなあ）。

典型的な、主人公巻き込まれ型のサスペンスで、それ程重要なテーマはないが、ハラハラドキドキ最後まで楽しめる……ふむ、SF版ヒッチコックだね、これは。

（角）

石 ふしぎ文学館 ○



小松左京著
出版芸術社刊
1500円

日本SF界の重鎮、小松左京の数あるSF短篇の中から恐怖SFをキー・ワードに15篇を選別、編さんされた傑作アンソロジー。

地球の自転が突然止まってしまったらという極限の世界の情景を垣間見せてくれる「夜が明けたら」や、愛する子供は怪物だったという若妻の悪夢を描く表題作「石」など、いずれの作品も日常生活から派生した恐怖、あるいは不条理きわまる出来事が、SFならではの物語へと昇華していく様を描いた逸品ぞろいなのである。得にこの世の全てに絶望しその復讐の刃を自分自身に向けてしまった男の狂気を描く『凶暴な口』は、鬼気迫る一篇。なんと自分自身の肉体を調理し、喰い尽くしてしまう有様が描かれるのだ。24年前、多感な少年時代にこの作品に出会った際の衝撃を評者は今でも鮮烈に覚えている。恐いというよりも不気味なシチュエーションを楽しむ一篇。大凶事の前兆として生まれる怪物の伝説を描く「くだんのはは」、伝説の怪談を描いたショートショート「牛の首」は、ホラー小説の名作中の名作と言われるあまりにも有名な作品。過去何回もアンソロジーに収録されるなど、日本を代表する怪談SFだ。

日本SF第一世代の傑作群が書店の店頭から姿を消して久しい今、本書のようなアンソロジーの登場は、喝采のうちに迎えるべきものだと思う。本誌読者にはあまり馴染みがないかもしれないけれど、この一冊を通して日本SFが長年にわたって培ってきた短篇小説の醍醐味の一端をぜひとも味わってみて欲しいと思うのだ。いずれも読みごたえたっぷりの名品ぞろいなのだから。

（星）

コスモ・ホッケー・イレブン！／銀河大戦紀 ◎

ひかわ玲子著
集英社刊
450円

〝コスモ・ホッケー〟、無重力フィールドを使って行なわれる3次元ホッケーは、なんといっても、誰もが憧れる花形スポーツ。コスモ・ホッケーに対する熱狂ぶりは、銀河中、人類が植民している惑星のどこへいっても変わらない。

ルポライターの母親が長期取材に出ることになったため、惑星カエルダインにある全寮制の士官学校付属中学に転校することになった15歳のホシキ・ナイトーは、このコスモ・ホッケーの優秀な選手。彼のいちばんの関心ごとは、転校先の学校でコスモ・ホッケーがさかんかどうかということ。

もっとも心配することはなかった。宇宙連邦トーナメントめざして練習に励む仲間が、彼がくるのを待っていたのだ……。

この本の主人公ホシキは、ただひたすらコスモ・ホッケーの好きな、どっちかっていうと単純明快な男の子。しかし、時代は彼のそんな想いを押し流すかのように、激しく揺れ動いていくのです。

そう、シリーズ・タイトルの《銀河大戦紀》は、ダテじゃあない。宇宙連邦が成立してわずか3世紀だというのに、人類は自分の悪癖（戦争）を捨てきれなかったのです。最初は局地戦であっても、戦火が次第に拡大していくのは火を見るより明らか。その巨大な戦争のかげで、少年たちの友情も愛も、どう変わっていくのでしょうか……。まだまだほんの導入部の本書を読むだけでも、〝それからどうなったの？〟と知りたい思いがもたげてくる。これ、一冊じゃ、おあずけをくわされたような気分になります。

（青）

風の海 迷宮の岸（上） 十二の国の物語り2 ◎

小野不由美著
講談社刊
420円

どうして自分はここにいるんだろう……。誰でもこんな疑問につき当たっちゃうことはあるよね。たとえば受験会場で、たとえば道を歩きながら、ふと回りとは隔絶している不安と寂しさに襲われる。そんな孤独を家族といてもぬぐえなかったら。もし、自分が人ではないために、その孤独の檻から抜け出せないのだとしたら……。

時空を揺るがす烈風によって蓮山より吹き飛ばされ、虚海を越え、人の世界で育った神獣、泰麒。そして10年の後。泰麒は蓮山に戻される。だが、人として育てられた少年は、神獣の姿に転変することが出来ない。

この物語、実は新潮文庫より刊行された『魔性の子』の裏側、あそこには書かれなかった空白の一年の物語なのだ。なんと書き出しのシーンはまったく同じ。どちらの世界にも完全に溶け込めない泰麒の葛藤が胸を打つ。あわせて読むと、ますます〝じーん〟と出来て3倍お得だよ。

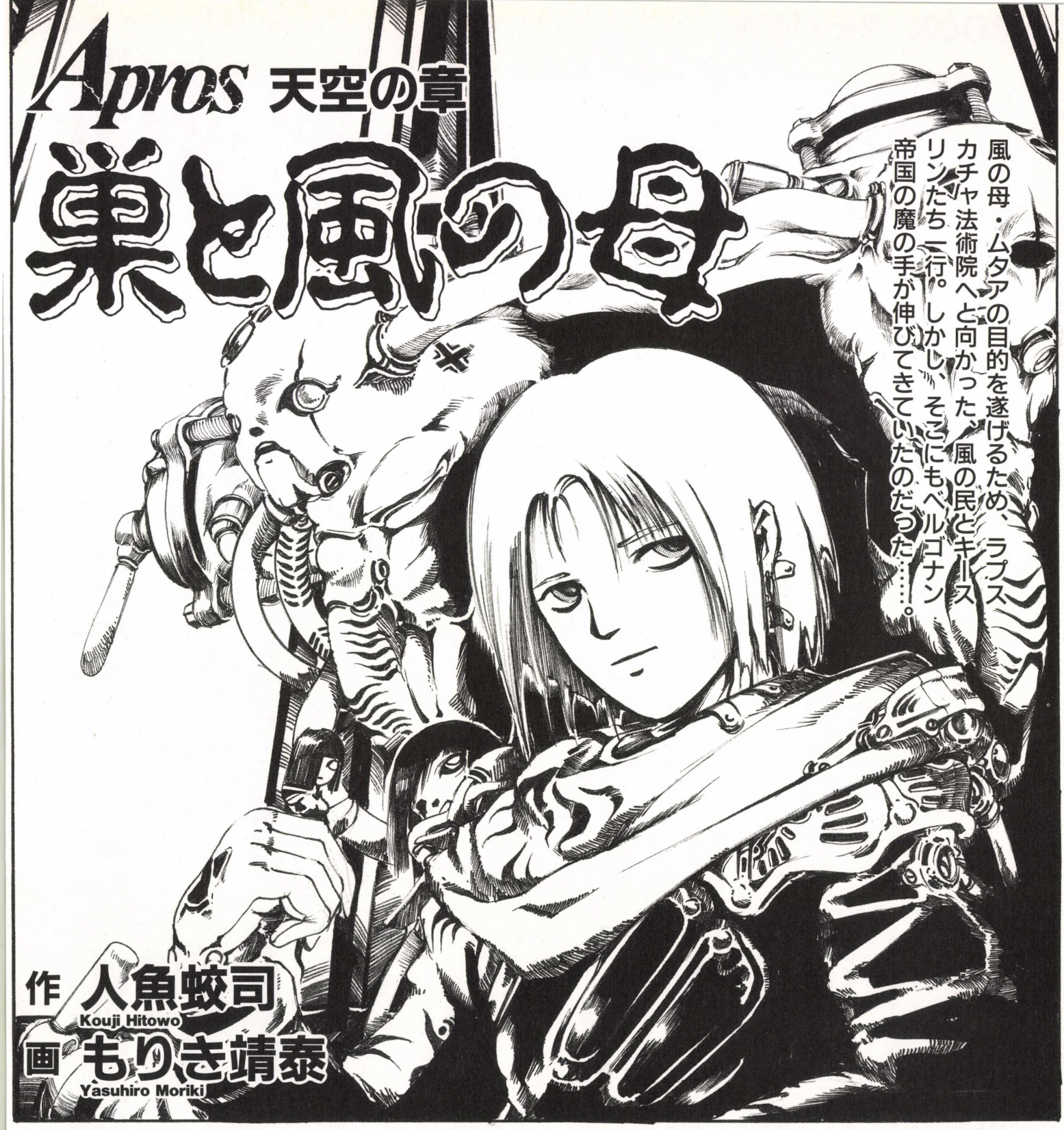
さて、人の力では越えられない虚海と呼ばれる海によって、この世界と隔てられた異世界〝十二の国〟の物語。国王は神獣の麒麟によって選ばれ、麒麟は選んだ王に終生仕えるという、王と麒麟のこの奇妙な関係を軸に物語は展開する。しかし、まだ3作目。始まったばかりのシリーズで先のことは、まったく読めない。ひょっとしたら、これはまだ人物紹介編で、行く手にはとてつもなく壮大な十二国の興亡劇が待ち受けているのかもしれない。わくわくする。現在進行形の異世界ファンタジーでは、三村の一押し。私を信じてついてきなさい。

（三）

Apros 天空の章

巣と風の母

風の母・ムタアの目的を遂げるため、ラプスカチャ法術院へと向かった、風の民とキースリンたち一行。しかし、そこにもベルゴナン帝国の魔の手が伸びてきていたのだった……。



作 人魚蛟司
Kouji Hitowo
画 もりき靖泰
Yasuhiro Moriki

前号までのあらすじ

精霊石が発するアームの力に支えられ、大気の中に幾多の大地が浮遊する世界アプロス。大地には植物が生い茂り、森林の上を様々な姿の生物が飛びかっている。人々は飛空船を使うことで、ほかの大地との交流を深めていた。

そんな世界に生まれたラプスカチャ法術院の若き女法術士キースリン・テオフェルは、研究船での飛空中に衝角鯱に襲われ、天の巣と呼ばれる場所に落下してしまう。そこは何百種もの生物たちが、女王である巣の母の下で共生する、空に浮かぶ巨大な蟻塚だった。そして、アプロスの世界を支える良質な精霊石を産出する場所でもある。

戸惑うキースリンの前に現われたのは、華奢な体をした色白の少女。頭からは緑色の触覚を垂らしている。あろうことか少女は、虫たちに体を作りかえられ、巣の子として育てられた人間なのだった。

キースリンと少女が言葉を交わす中、ベルゴナン帝国による精霊石を目的とした天の巣狩りがはじまった。ふたりは虫に乗って逃げ出すが、その姿を兵士に見られてしまう。ベルゴナンに古くから残された記録では、天の巣に住む触覚を持った白い肌の人間は、天の巣を自由に呼び寄せる力があるという。精霊石をわが手にし自らの勢力を伸ばすため、ベルゴナンの上皇リグダは、キースリンたちの捜索を忠実なる部下、七羽の小鳥たちに命じた。

天の巣から逃げ出したキースリンたちは、風の民と呼ばれる遊牧民たちに迎えられる。頭から触覚を垂らした謎の少女は、彼らが待ち望む伝説の存在、風の母・ムタアだったのだ。

ムタアは天の巣の命を受け、人間というものを知るために大陸へ向かうことを宣言する。キースリンの助言もあって、目指すは北の大陸にあるラプスカチャ法術院。ベルゴナン帝国も手出しをできない聖域として乗り込んだのだが、すぐに飛空装甲による執拗な攻撃が開始された。

さらに、ラプスカチャに天の巣の命を果たす助力を求めたキースリンたちであったが、ムタアは貴重な標本として法術院に捕らえられてしまう。この窮地を、彼女たちは抜け出せるのだろうか……。

© 1993 WOLF・TEAM

8　ラプスカチャ鳴動

ラプスカチャ法術院を指導する大賢老の一人オルテ・バヴェクは、教え子のキースリンが大議事室から連れ出される姿を、哀しげな瞳で見送った。老女は賢老院議長マレブ・コニンの背後にひっそりと近づき、肩ごしに演台を見下ろす。そこにはラプスカチャ千年の平静を破り、法術院を揺るがす小さな姿があった。

ムタアはすり鉢型の大議事室の底にある演台の前に立った。端正な白い顔に初めて強い敵意が浮かび、法術士と衛士たちを見つめている。巣を守る親鳥のように。

ムタアの体には、殺人能力を持つ三匹の小さな生き物がとまっている。生きた武器として進化した天の巣の生物だ。

ムタアのかたわらに風の民の幼い大首ダンジがよりそう。十才にして風の民を束ねる少女は、御供の六人の風の民に、生き神と崇めるムタアの守りを固めるよう命ずる。ラプスカチャ入領時に武器を没収された風の民は、素手で戦う決意だ。

八人と三匹を、法術院の衛士が何重にも囲んでいる。衛士たちは同僚を小さな虫に倒され、殺気立っていた。ムタアを傷つけるなと命じられ、手を出しあぐねているだけだ。

大賢老たちは危険を避け、議席の上部に引いて事態を見守っている。賢老院議長マレブ・コニンは、高い議長席から好々爺めいた笑みを浮かべ、ムタアを見下ろした。背後に立ったオルテ・バヴェクを気に止めず、自分の標本に優しく話しかける。

「無駄なことはやめたまえ。ムタア君。君の七人の信者と三匹の虫だけでは、この部屋から出ることすらできんよ」

「いかにも三流飛賊が言いそうなせりふだなあ」

マレブを見上げ、セタが軽口で応じた。だが内心では歯がみしている。頼みとする風を操る能力を、マレブが用意した逆生りの少女に封じられているのだ。

ムタアは天の巣の虫たちから、人間を調べるために大陸へ派遣された。そのムタアを天の巣の秘密を狙うベルゴナン帝国上皇リグダの配下が追っている。法術士であるキースリンは、自分が属するラプスカチャ法術院にムタアへの援助を願った。ベルゴナン帝国に支配される北の大陸の中で、大陸全土の信仰を集めるラプスカチャ万神殿領は唯一帝国の力のおよばない場所だ。領内の法術院は大陸の最高学府として君臨している。だがキースリンの予想に反して、大賢老のほとんどが、虫に育てられたムタアを貴重な標本としか見なかった。キースリンは大議事室から連れ出され、ムタアの捕獲が命じられたのだ。

大首ダンジが十才の少女とは思えぬ厳しい声を法術士たちに浴びせた。

「奸賊どもめ。世にぬしらの邪智がおよばぬ神威があると知れ」

ムタアに会って以来、ダンジは王冠代わりの布をはずしている。声に合わせて、大首に代々受け継がれてきた形だけの触角が揺れる。言葉とは裏腹に、絶望的な状況への不安が表れているように。

だがダンジの勇ましい声も不安も、かたわらに立つムタアには届かなかった。この一瞬、ムタアの意識は風の民とラプスカチャの衛士が立てる喧騒から離れていった。

意識の静寂に、内からの言葉が響く。

体の奥深くから、表象が昇ってくる。

複雑な生体物質の連鎖反応の組み合わせが、一つの意味を持って意識に触れる。

ムタアは応えた。

『わたしが』

天の巣の多種多様な生物の共生体の一員として生きるムタアは、人の言語では思考しない。人外の思考で体内の指示に応えた。

『わたしが選ばれた』

ムタアの中の人間という生物より古い部分が、決まったと告げる。そしてムタアの体が宣告に反応し始める。ムタアの意志ではどうにもならない変化が、体内で進む。時間がないと体がせかす。意識と肉体との物質によるやりとりは、ほんの一瞬で終わった。

気づいた者は誰もいない。

ムタアは大首に声をかけた。

「ダンジたちで、敵生物を排除できますか」

ダンジは口惜しさに顔を暗くし、風の民の現人神を見上げた。

「残念ながら、徒手空拳では勝てると思えません。なれど我らは、喜んで死にます」

「それは無意味です」

「ですが」

「わたしがやります」

ムタアは大きく口を開けた。大祭の島で旋空蛭を従わせた時のように。

ムタア様は巣の母の歌を、また使われるか。しかしこの者どもに効果があるか、とダンジは思った。歌に従うのは巣の母の蜜を受け継ぐもの、とムタア様は言われた。キースリンの説明では、巣の母の遺伝子とやらの一部を与えられた生物だけだ。この不遜なやからどもが、風の民と同じ巣の子であるはずがない。

だがダンジの予想と違い、ムタアの喉から声は聞こえてこない。そのかわり、ダンジの鼻を何かの匂いがくすぐった。

甘い。

四日前の風の大祭で、風の民全員がムタアから口移しで与えられた分泌物に似た香りだ。甘く、快い。

風の民たちは、この甘い香りがムタアから来ることに気づいた。開いた口と両手から、心地よい香りが流れて来る。

だが衛士たちはまだ気づかない。空を渡り続ける風の民の生活では、空気にふくまれる情報を感じ取る能力が生死を分ける。風の民の五感の鋭敏さに、壁に囲まれて暮らす者は遠くおよばない。

ようやく気づいた時には、手遅れだった。

衛士の顔にいぶかしげな表情が浮かぶ。それはすぐに快楽の表情に取ってかわられた。頬から緊張が抜け、瞳が焦点を結ばなくなる。だらしなく開いた口からよだれが垂れる。両腕は武器の重さに耐えられず、剣が落ちた。ある者は意味のないことをつぶやき、ある者はへらへらと笑いながら、衛士たちは次々と床にへたり込んでいった。

風の民は目を丸くしながらも、素早く衛士から剣を奪う。衛士は目を向けようともしない。ダンジがムタアに訊いた。

「これは、ムタア様の御力でしょうか」

「わたしの体内で造る気持ちのよくなる物を、外に流したのです。たいていの生き物は気持ちのよさに、何もできなくなります」

「我々も匂いは感じています。しかし何も起きませんが」

「祭りで飲んだわたしの甘い唾が、耐える力を造ります」

風の民は声をそろえて叫んだ。

「ムタア様の御力はなんと偉大なことか」

甘い武器は衛士を無力化して、ゆっくりと議席の法術士たちへ向かって昇っていく。

マレブも感嘆の声を上げた。

「麻薬物質を分泌できるのかね。従者には免疫を与えてあるとは、いよいよ素晴らしいではないか。ムタア君」

感心しながらも、議長卓にしつらえられた浮き彫りの一つを押した。演台の周囲の床や天井のあちこちの表面が横にずれ、金網が現れる。低いうなりが床下から上がり、金網の内に空気が吸い込まれていく。ムタアの甘い匂いも。

「法術院では危険な実験が日常茶飯事なのでね」

大議事室の入口から、廊下で控えていた衛士の一隊がわらわらと現れる。

「いかなる危険にも備えて……うっ」

マレブの首筋に鋭い痛みが刺さる。

オルテ・バヴェクは黒い液体の入った注射器を注意深く握り、よく通る声を上げた。

「どなたも、動かないで。議長の首に注射器を刺しました。私が指を動かせば、私の飼育する黒雲蟻の毒液が注入されます。その威力のほどは、よく御存知ですね」

初めてマレブの顔がこわばった。新たな衛士たちも入口でかたまる。他の大賢老も息を飲む。黒雲蟻の毒は生物を殺さない。毒は瞬時に脳に作用し、一生意識の無い生きた肉塊にする。治療法もない。ある蟻の巣の食料貯蔵室から一つの村の住民全員が植物人間と化して見つかった例もある。

「どういうつもりなんだね、オルテ」

訊ねるマレブに、オルテは本当にすまなそうな顔を見せた。

「ごめんなさい。マレブ。あなたが皆に根回しをし

ていたから、私もこんな手段に出るしかなかったのよ。ラプスカチャでともに生まれ育った幼なじみを人質に取るなんて、できればしたくなかった」

「君はデイサおばさまのために」

オルテはムタアに視線を移すと、ベルゴン語ではなく、風の民の言葉で言った。

「真の御親なる風の母よ。風を束ねる大首よ。私はオルテ・バヴェク。私の母は風の民は『歌う風族』の娘デイサ。デイサは飛賊の手によって大陸に売られ、数奇な運命の後にラプスカチャの法術士と結び、私を産みました。私がムタア様の脱出の道を示します」

ダンジはムタアの顔を見、ムタアの無言を肯定と受け取った。

「オウテよ」

ダンジはオルテの名を風の民風に、巻き舌を使わずに呼んだ。

「奇縁あって大陸に生まれし風の同胞よ。ムタア様はおまえを娘とお認めになられた。孝をつくすのだ」

「ありがたき幸せでございます」

瞳がうるむオルテに、マレブは言った。

「無駄だよ、オルテ。私を盾にしようと、外の拝受騎士団からは逃れられん……ぬわっ！」

大議事室に悲鳴と驚声がわき上がった。その声を圧して、轟音が大議事室をゆるがす。入口の天井が崩れ、巨大な物体が落下して来る。壁がなだれ落ち、大扉が倒れる。入口にかたまっていた衛士を下敷きにして動きを止めたそれは、ラプスカチャを守護する拝受騎士団の飛空装甲〈天の御盾（アメラ・マナン）〉だった。

いや、その残骸だ。頭は失われ、左肩から腰まで縦に裂けている。機体内の部品がひしゃげて引きちぎれ、あふれた歯車が床にめりこんだ。そして、たたきつぶされて機械にはりついた赤黒い肉が、騎士の痕跡だった。

大議事室の四分の一を破壊した飛空装甲に、マレブは首筋の注射針を忘れて叫んだ。

「これは何事だ！　何が起きている！」

応えはすぐにあった。悲鳴で。庭に面した窓に数人の若い法術士の顔がある。焦燥のあまり、一人が拳の血にも気づかず窓をたたき割った。口々に叫ぶ声が中に飛び込んでくる。

「先生！　議長！　マレブ議長！」

「飛空装甲が、法術院を襲っています！」

マレブが否定の言葉を返した。

「ありえん！　神聖なる万神殿領を攻める者などいるはずがない」

「ですが、拝受騎士団が次々と……」

青年の声が途中でつぶれる。

翼を失い、胸に風穴の開いた〈天の御盾（アメラ・マナン）〉が、青年たちの頭上に墜落したのだ。窓がすべてくだけ散り、ちぎれた手足とともに室内に降る。

「ここで争っている時ではないわ。皆を避難させなくては」

オルテの言葉に同意し、マレブは議長卓の別の浮き彫りを押す。中央の通路の一部が床下に消え、地下に降りる階段が現れた。法術士たちがわれ先にかけ込む。

「ムタア様。こちらへ。地下からでも、万神殿領の外に出られます」

オルテの言葉にムタアは歩き出した。三匹の生物が体を折りたたんで肩飾りと首飾りの擬態に戻り、ムタアの皮膚の中に触角をもぐり込ませた。風の民は通路を駆け、マレブの喉に剣を突きつける。オルテは息を漏らし、注射器を制服の懐中に戻した。

ムタアたちが階段を降り、精霊石の造る光りに照らされた地下の通路に足を踏み入れた時、頭上でまた轟音が響いた。

剣に押されて歩くマレブは、石の天井を見上げてもらした。

「よもや、わが騎士団が敗れるなどと」

「これが音に聞こえた拝受騎士団だって！　期待外れもいい所だよ」

飛空装甲が子供じみた口調で嘲笑した。

ラプスカチャ万神殿領を守護する、誉れ高き拝受騎士団の三番隊長イドル・カターク公の前で。

イドル公は怒声を上げて槍をふるった。小型の飛空装甲は難なく槍をかわし、笑い声を残して凄じい速さで視界から消える。運動能力がまったく違うのだ。敵は無人機なので、騎士が耐えられぬ動きも自在だ。

代わりに、イドル公の目に敵に翻弄される僚機が入った。二機の敵飛空装甲が味方の周囲を旋回している。一機は翼を広げた機械の蜘蛛（くも）だ。もう一機は人型だが、両腕の先端はとげの生えた鋼球。飛空装甲の常識をまったく逸した形状だ。

〈天の御盾（アメラ・マナン）〉の突き出した槍をかいくぐり、人型が左腕を振った。うなりを上げ、鋼球が飛ぶ。後を追って腕の中から鉄鎖がのびる。

拝受の騎士は必死にかわす。だが鋼球から高圧の空気が噴出し、方向を変えて追って来る。鋼球が右肩をくだいた。衝撃で、騎士は操縦桿に打ちつけられる。

動きの止まった片腕の〈天の御盾（アメラ・マナン）〉の背後から、蜘蛛型飛空装甲が頭を下にしてしがみついた。八本の鋭い足が白い装甲を貫き、内部に潜り込む。

蜘蛛の腹が縦に割れ、中から回転する円盤が現れる。装甲を切り裂いて迫る円盤に、騎士は悲鳴を上げた。その絶叫も金属を切断し骨肉を挽（ひ）く音に呑み込まれて行く。

ラプスカチャ上空で、こんな光景が繰り広げられた。空高く浮かぶ金糸雀（カナリヤ）公の巨大飛空装甲〈人形の城（キア・グメー）〉が射出した異形の飛空装甲の群は、数と性能にものを言わせ、名高い拝受騎士団をなぶるように破壊していく。

武器も戦い方も、古い伝統を守る万神殿の守護者たちの想像を絶した。飛空装甲はもともと空飛ぶ騎士の愛馬であり、自らの腕の延長として創られたもの。強大になっても、機械の腕がふるう槍や剣で技量を競うことこそ、正しく美しい騎士の戦いだった。

だが傭兵出身のリグダ上皇がメヨドーム法術院と組み、飛空装甲の殺戮機械化と常識を破る集団戦闘で大陸を征服した。

金糸雀公の搭載機はメヨドーム機よりさらに怪物化している。もはや飛空装甲と呼べるしろものではないかもしれない。

しかるに千年余の神聖不可侵を誇り、いにしえの大聖戦以後は実戦がないラプスカチャは、時代の流れの外にあった。

「これが騎士の戦い方か！　なぜ槍をふるわぬ。剣を取らぬ」

イドル公の無念の叫びが、拡声器から空に散った。敵が無人機だとは思いもよらない。生物の意志に反応する精霊石を機械の頭脳兼動力として使うこの世界には、人を乗せない機械は存在しないはずだからだ。

イドル公は、からかうように飛ぶ敵機に挑みかかった。自動飛空装甲は、背中の瘤（こぶ）から十数本の触手をのばした。触角がイドル公機の手足をがんじがらめにすると、自動飛空装甲の太い胴体が左右に開く。胴の内側には鋭い牙がずらりと並び、イドル公機の下半身を咬みくだいた。

「姑息な仕掛けに頼りおって。騎士なら恥を知れ！」

叫んであがく騎士隊長の頭上から、金属的な合唱が降った。

「くっだらなあい！」

はっと見上げると、騎乗席をおおう透明板の上に、いつの間にか翼を広げた少女人形が何体もとまっている。単眼の人形たちは同時に叫んだ。

「くだらないったらくだらなあああい！　騎士道なんて寝言をわめいてるから、北の大陸はリグダに征服されたんだよ。おまえらがらくたも、全員死ぬんだよ。こんなふうにね！」

笑いながら少女人形たちはガラスをたたき割り、イドル公に殺到する。何本もの爪が栄光の騎士隊長の肉体を引き裂き、鮮血を青空に飛び散らせた。

「そうら。また一匹やっつけたぞ」

暗い部屋に、子供っぽい高い声が響いた。

半球形の部屋には、鉛の兵隊や操り人形などがたくさん転がっている。その中央に何匹もの怪物がからみ合った造形の大きな車椅子が鎮座し、魔物の腕に埋もれるように華奢（きゃしゃ）な少年が座っていた。

酷薄な笑みを浮かべる少年の肌は、文字通り雪のように白い。少年の顔はぬくもりのない美の結晶。きらきらと輝く瞳は凍れる紅玉のように赤い。

少年は白子で、また生まれつき歩くことができなかった。その頭脳は天才であり、異様な能力を持っていた。この世界でただ一人、無人の機械を操ることができる。

この少年が金糸雀公ソガ・ケイオナ。

リグダ上皇直属の霊鳥騎士団の隊長七羽の小鳥公の一人。

そしてこの窓一つない部屋が、今しも行われている

騎士の虐殺を睥睨する巨大な母艦飛空装甲〈人形の城（キア・ダヌーン）〉の操縦室だ。だが操縦桿や踏み板はどこにもない。外の光景が映る鏡が幾つかあるだけだ。以前にリグダ上皇が同乗した時につけ足したもので、ソガには必要ない。全ての搭載機の目を通して戦場を見られる。

その外視鏡を見ていたメヨドームの法術士が、わなわなと肩を震わせて叫んだ。

「今すぐ、攻撃をやめろ！」

「おや。ハルエット師。どうしたんだい」

さも不思議そうに、ソガ・ケイオナは白い首を曲げた。美貌に似合う鈴のような声だ。

「メヨドーム法術院にとって、ラプスカチャ法術院は積年の宿敵じゃないか。上皇の命令で、特別にぼくの飛空装甲に乗せてやってるんだ。敵の破滅を楽しみなよ。ほら、もうすぐ拝受騎士団千年の歴史もおしまいだ」

「馬鹿な。ここは万神殿の神聖領内だぞ」

「君たちは、神をも恐れぬ再創造学派だろ」

「これは政治的な問題だ。万神殿を敵に回せば、大陸全土の信者を敵にしてしまうぞ。上皇に与えられた任務は、秘密裏に天の巣の娘を手に入れることだ。忘れたのか」

冷笑を浮かべていたソガが、いきなり顔を朱に染め、絶叫した。

「うるさい！　うるさい！　うううるさあああいいい！」

車椅子表面の浮き彫りに見えた怪物の腕の一本が動き、ハルエットの喉をつかんだ。法術士の足が床から持ち上がる。

「政治も上皇も天の巣も関係ない。あいつが、マルキルが生きていたんだぞ。この手で鼠に食わせたマルキルが生きてた！」

ソガは一転、またにっこりと笑う。

「マルキルをどうすればいいか教えてよ、賢者殿。ぼくの父は逆さづりにして皮を一枚一枚はいでやった。母は溶けた鉛を腹一杯飲ませてやった。上の兄は全身に千本の釘を刺した。姉は腸を犬に結んで庭中を引きずり回した。叔父には最後の夕食に自分の娘を目の前できざんで食わせてやったよ。従姉妹（いとこ）のシリンは豚小屋に首だけ出して生き埋めにしたっけ。死ぬまでに何日かかったかな。さあ、いかす趣向にはごほうびをあげるよ」

幾多の人体実験を手がけたハルエットも、恐怖にかすれた悲鳴を上げた。

「それはすてきだ。ほうびにメヨドーム（おまえたち）が探っている〈人形の城（キア・ダヌーン）〉の力の一つを見せてやる」

ソガの言葉と同時に、ハルエットの全身を一瞬白い光が包んだ。恐怖の表情のまま、法術士は服から脳の中心まで凍結した。車椅子の腕に力がこもり、凍った人体がくだけちる。膝の上に飛んできた指を氷菓子のようになめ、ソガはうきうきと独り言を吐いた。

「かわいいマルキル。楽しみに待っているんだよ」

キースリン・テオフェル、七羽の小鳥の紅雀公ガリーカ、そしてメラーカのキーヒャ公家の腹違いの三姉妹と従者のハル・イスクは、マルキル・レント機械法術部教導長と全身機械化した仮面の騎士ギルカン・ガイに先導されて、法術院の建物の影を走っていた。キースリンがソガに追われる理由を聞いたマルキルは、安全な所へ案内すると言った。妹をかばって、今やリグダ上皇に追われる身となりつつあるガリーカも、これ幸いとついていく。

五人に執拗に襲いかかる自動少女人形を、ガリーカと鉄の騎士が破壊する。自動飛空装甲はまだ拝受騎士団の相手をしている。次々と墜ちる〈天の御盾（アメラ・マナン）〉を目にし、キースリンは悲痛な声を上げた。

「まさか。騎士団が全滅してしまう！」

キースリンを守ってよりそうガリーカは、鉄棒で人形の頭をたたきつぶして答えた。

「世間知らずめ。あんなかびの生えた連中、弱くて当然だ。それより本当に安全な所へ行けるのだろうな。いかに私でも、生身で飛空装甲の相手はできんぞ」

前を行く騎士の頭だけが半回転し、仮面から金属をこすり合わせるような声が出る。

「ガリーカ殿、言葉に気をつけられよ。いかに貴公がキーヒャ公国の世継ぎであれ、マルキル様は……」

「ギルカン公」

名を呼ぶだけで、マルキルは怒る鉄の騎士を止めた。

「安心してください。キースリンは知らないけれど、法術院には教導長以上の者しか入れぬ秘密の地下施設が多くあります。そのうちの私専用の部屋に行きます」

「でもぉ、間に合わないみたいよ。ほらぁ」

メラーカがゆっくりと空を指さした。

「来たわよお」

逃げる間もなく、二機の飛空装甲が一行の前後に着地した。

ギルカン・ガイの前には、二本足で直立した蠍（さそり）のような飛空装甲が立ちふさがる。キースリンの背後には、直径十メートルの魔物の顔があった。

メラーカがやれやれといった顔で姉の耳にささやいた。ガリーカは首をふり、まだおまえは出るな、とささやき返す。

二機から同時に同じ声がした。

「見いつけた。もう、逃がさない。みんな、今から誰だか分からない肉にしてやるよ」

ギルカンが鉄の仮面に憤怒（ふんぬ）の形相をあらわにし、鉄鐘が鳴るような大声を上げる。

「何を戯（たわ）けたことをほざくかっ。亡国の鬼畜よ。旧悪だけで飽き足らず、この上さらに暴虐を重ねんとするか」

飛空装甲がせせら笑う。

「錆（さび）ついた人形もどきが一匹で、何を大口たたいているんだい」

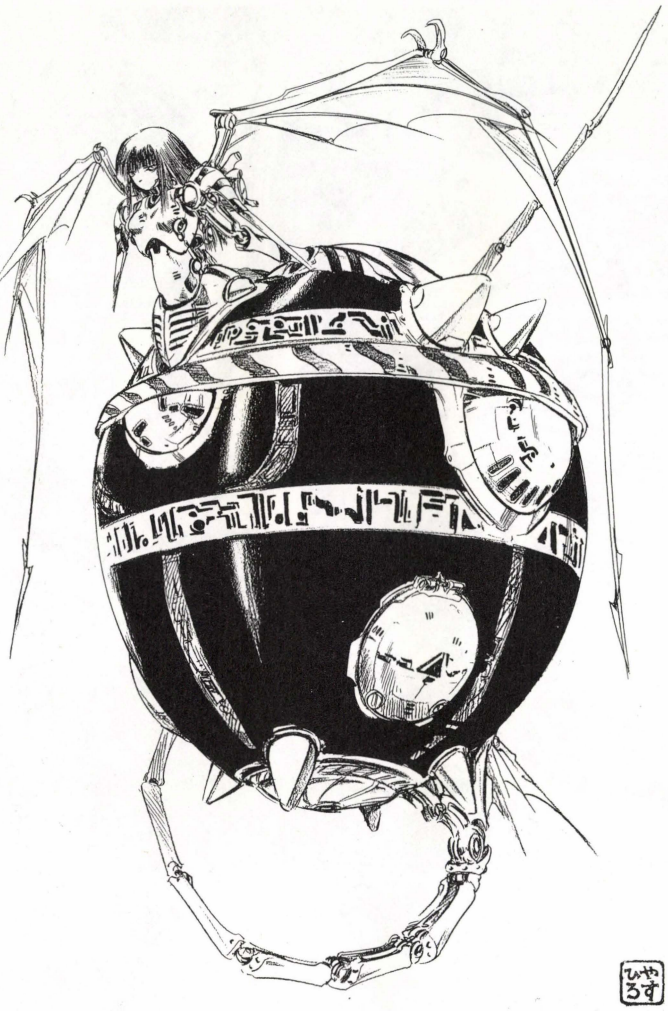
「拙者一人と思うか」

ギルカンの言葉が終わるやいなや、第四機械法術棟の背後から、影が飛び出した。

「何っ？」

振り返りざま、蠍型飛空装甲の鋭い尾が影に向かって振り下ろされる。影は左の手刀で尾の先端を切り飛ばし、右手で蠍の胸を貫いた。巨顔が怒号を上げ、口を開く。何本もの金属の舌が襲いかかる。その頭頂部に巨大な戦斧がうち込まれ、そのまま地面まで斬り下げられた。

蠍の胸から右腕を抜いたのは、ほっそりした女性的な飛空装甲だった。細いが全身に刃物を思わす鋭さがある。指先で飛空装甲を貫くとは、驚くべき技だ。



ひやろす

巨顔を二つに割ったのは反対に堂々たる体軀の飛空装甲だ。並の飛空装甲では腕が折れそうな大戦斧を片手に持ち、背にも負っている。

新たな二機がマルキルに膝を屈した。

「マルキル様の御身を案じましたゆえ、命令なきまま地上に出ました。ひらに御容赦を」

マルキルは威厳を持って応えた。

「公らの気づかい、感謝します。今よりはラプスカチャの危機を救うことに専念なさい」

礼をする二機の翼には、北の大陸で光輪を表す三重の円を背にして、宝剣を翼に抱く鶚が描かれている。紋章の常識と異なり円の色は漆黒だ。

紋章を目にしたガリーカが、珍しく驚きの声を上げた。

「神光輪に剣鶚！　滅亡した光輝天騎士団の紋章だ。いや、光輪が黒い。これは」

ガリーカはマルキルの腕をつかんだ。

「きさま。まさか」

「その話は私の部屋で。急ぎましょう」

9　秘密の地下

第一機械法術棟は〈天の御盾〉が墜落し、半壊していた。幸い一階にあるマルキルの自室は無事だ。壁の鏡に触れると、書棚が半回転し、地下への階段が出現する。

階段を降りたすぐに大きな扉があった。中は広い部屋だ。法術士のキースリンにも使徒不明な機械が並んでいる。壁には白い布が何枚も広げられ、表面に地上の光景を映し出していた。

外の様子を食い入るように見つめていた十数人の者たちが、マルキルの入室にいっせいに振り返り、跪いた。全員がギルカン同様の仮面と全身機械の者たちだ。

マルキルは機械改法者たちの前に立ち、凛とした声で命じた。

「ウォトレント聖王国の遺臣たる冥暗天騎士団よ。今すぐ飛空装甲で出撃なさい。ただし誤解してはなりません。これは復讐のための戦いではなく、大恩あるラプスカチャを守る新たな戦いです」

鉄の騎士たちは古き忠誠と戦勝の誓いを唱和し、部屋の奥の扉に消えていった。ただギルカンだけは、団長からマルキルの護衛を命じられて残った。

「やはり、ウォトレント聖王国の者たちか」

様子を見ながら、ガリーカが言った。

ウォトレント聖王国。

北の大陸で最古の歴史を誇る王国だった。北の大陸五大島のうち最も豊かな光翼の大島を領土とし、神の子孫とされる王家に統べられた、輝かしい伝説に満ちた王国。

かつて現上皇リグダがベルゴナン王国を乗っ取り、南進して大陸征服を遂げようとした時。ウォトレント聖王国は最後まで頑強に抗戦した。当時聖王国が擁する光輝天騎士団は質量ともに大陸最強と言われ、戦況はまさに一進一退。歴史がどう動くか、誰にも予測できなかった。

「だが、聖都ウォタダイクで反乱が起こったのだな」

ガリーカが語った。

「突如として王宮警護の飛空装甲が司令部を破壊し、王族を幽閉した。この凶事に軍は混乱し、あっさりとリグタに滅ぼされる。子供でも知っている間抜けな話だ。ただ不思議なのは、反乱に参画した者の名が一人も伝わっていない」

ガリーカの傍若無人な口に怒るギルカンを押えて、マルキルは硬い声音で答えた。

「光輝天騎士団に主君を弑する逆賊などいません。全ては存在を抹消された王子ソガ・ウォトレントの仕業です」

「ソガだと。ソガ・ケイオナのことか」

「そうです。ガリーカさんの同僚の七羽の小鳥の金糸雀公こそ、亡国の魔王子その人です。ソガは幼い

頃から機械法術に非凡な才能を見せ、父王も末が楽しみだと喜ばれました。ウォトレントでは機械法術が代々国策として奨励されていましたから。しかしソガは自分の造った機械しか愛さぬ異常者だった。ついには機械の実験台に侍女や侍従を惨殺していたことが発覚し、王はソガを王宮の地下牢に幽閉したのです。

皮肉にもこの措置が、より大きな災いの源になったのです。捨てられた死体が悪疫の菌をはぐくむごとく、ソガは自分を断罪した家族と家臣たちへの怒りと憎しみを糧に、地下牢で狂気を深め、奇生りの力を目覚めさせた。自身の造った機械に心を分け与え、自らの手足同様に操る能力を持つ怪物と化したのです。

ソガは牢の中から人形を使って、密かに光輝天騎士団の飛空装甲を自分が操れるように改造した。そしてリグダとの戦争に乗じて、母国を滅ぼしたのです」

「だが、歳があわんぞ。その通りなら、三十を越えてるはずだ。やつは十五、六にしか見えん」

「聖王家には、まれに成長の遅い者が生まれます。本来は吉兆とされるのですが」

「なるほどな。建国王ソダクラ。知略王サタオ。奪還王コレオ。慈母姫イイエル。詩や史書に残るウォトレントの英王名君はいずれも非常な長命だ。その最後の一人が国を滅ぼし、聖王家を根絶した狂人か。大笑いだな」

「姉様、そんな言い方はないでしょう」

キースリンがたしなめるが、ガリーカは皮肉に口をつり上げたままだ。

「最も美しき都と歌われたウォタダイクは徹底的に破壊され、メヨドーム製の毒薬をまかれ、今や草一本虫一匹存在しない死の荒野だ。王族や重臣だけでなく、王家に仕える者は庭師馬丁や飯炊き女に至るまでむごたらしく殺された。王宮内は酸鼻を極め、庭はすねまで血が浸したと云うぞ。全てはソガの仕業か。あの狂人なら、いかにもだ。だが、ソガがここで暴れているのはききまらのせいだな。何者だ、ききまらは」

「噂を聞いたことも、おありでしょう。聖王国には、表の光輝天の騎士に対して隠れた秘密の騎士がいると。それが彼ら冥暗天騎士団なのです。こと機械法術に関してはラプスカチャをしのぐと云われた王立ウルハバイ法術院によって、歴代の騎士の志願者が脳以外の全身を機械に改法し、聖王国の危機に備えて眠り続けていた忠臣たち。

ウルハバイで眠る騎士団を看るのは、王族の伝統の義務です。その最後の当番が、末の王女でありソガの妹のマルキル・ウォトレントでした」

「ききまか」

マルキルは、こくりとうなずいた。

「だがせっかくの出番に冥暗天騎士団は現れなかったし、末の王女もウルハバイ法術院の廃墟で捕まり、処刑されたと聞いたぞ」

「王宮内の乱という予想外の事態に、騎士たちの覚醒は遅きに失しました。身代わりの侍女のおかげで、私だけが冥暗天騎士団に守られ、ラプスカチャに落ちのびたのです。皆殺ししたはずの家族が生きていると、兄は知った。兄のこの狂乱は、私か兄が死ぬまでおさまらない」

最後には自分に言い聞かすようにして口を閉じたマルキルを、ガリーカは鼻で笑った。

「ふん。大層な仕掛けをしたところで、滅んでは何の意味もないな」

「どうして、姉様はそういう言い方しかしないの！」

怒るキースリンの頭に、メラーカが手をぽんと置き、優しくなでた。

「ガリーカ姉様が人の傷口を見ると塩をすりこみたくなる性分なのは、キースリンちゃんもよおく知ってるでしょお」

メラーカに出られると、キースリンは何となく押えられてしまう。だがヂルカンの堪忍袋の緒は切れた。機械の体から蒸気を噴き出し、ガリーカに迫る。

「黙しておれば、悪口雑言の数々。もはや捨て置かれん。キーヒャ公国こそ、リグダにしっぽを振っておめおめと永らえるとは、恥と思われぬか」

「なにを。一介の騎士が無礼で……ぐげ」

主人をかばって間に立つハルを殴り飛ばし、ガリーカは胸をはった。

「生きている者が偉いのだ。ウォトレントの聖王だろうが、死ねば荷車に踏みつぶされた蟇蛙と同じよ。どんな卑怯未練な手を使おうとも、生き残るべし。それがキーヒャ家の家訓だ」

そう言いきって、ガリーカは一点も恥じるところがない。おさまらぬヂルカンは鉄仮面から湯気を上らせている。そんな中に、緊張感をそぐメラーカの声が流れた。

「はい、はい、はい。みんな言うことは言ったわね。それじゃあ外の戦いを見物しながら、お茶にしましょお」

そう言いながら、メラーカは勝手に機械のすみにある戸棚を開けて、茶瓶と人数分の湯呑みと寒天菓子を出した。こんなものが備えてある所が、女性を主人とする部屋らしい。寒天の内に樹液を吸ってふくらんだ介殻虫が浮かんでいる。口の中で介殻虫がぷちぷちとつぶれて、甘味が広がる。メラーカは上機嫌で感想を言った。

「この御菓子、おいしいわねぇ。どこで手に入るのか、教えてね」

いそいそと湯を沸かすハルをながめて、マルキルはキースリンにそっと耳打ちした。

「変わったお姉さん方ね」

「すみません。教導長」

キースリンは恥じ入って、小さな声で答える。わたしが家を捨てた理由はこいつらなんだから、と心の中で続けた。

怒気を抜かれたヂルカンから離れ、ガリーカは布に映る外の光景に見入った。法術院敷地内の広場の表面が左右に開き、地下から次々と飛空装甲が飛び立つ。

「さあて。ウォトレント最後の一花を見せてもらおうか」

手渡された寒天を大口開けて頬張りながら、ガリーカは闘牛を見るように言った。

石の廊下を、ひたひたと足音が進んだ。

ラプスカチャ法術院の地下に蟻の巣のように広がる秘密施設をつなぐ廊下だ。

ムタアと風の民は法術院の外へ急いでいた。人質のマレブにも、剣を突きつけて走らせる。周囲を遠巻きにしてともに移動している法術士から、リグダ上皇配下の七羽の小鳥が攻撃していることが知らされた。ラプスカチャ法術院以上の難敵だ。

何年ぶりかに走って額に汗するマレブは、かたわらを行くオルテに声をかけた。

「オルテ。いや、オウテと呼ぶべきかな。まだ信じられん。未開人の血が混じっているとはいえ、君のような優秀な法術士がこんな無思慮なまねをするとは。しかも、長いつきあいだが、今ほど幸福そうな君は初めてだ」

老女はにっこりとほほえむ。

「私もムタア様を目のあたりにするまでは、自分がこんな大それたことをする人間だとは夢にも思わなかったわ。

母はね、この創造神エヴォシュレーテの総本山の内で、死ぬまで私に異教の教えを語り続けたのよ。父にすらひた隠しにして、倦むことなく熱心に。

いつの日にか、風の母様が私たちを迎えに来られる。その時には母も私も私の子も身を呈してお仕えするのだ、と。結局私は子供を産まなかったけれど」

「そうして、洗脳されたのかね」

「そうとも言えるわね。でも理由はそれだけではないのよ。私も今のキースリンと同じに、法術院のやり方にずっと疑問を持っていたわ。でもムタア様にお会いするまで、それを口にする勇気がなかった」

オルテが考えを述べようとした時、背後から声がした。

「止まって」

ふり返ると、ムタアが三本の触角をのばして、周囲を探っている。やがて触角の先が全て床に向いた。風の民の鋭い目でも、足元の床石が他と違う所を見出せない。だがムタアは膝を曲げ、掌を床に当てた。

「動物の体液の味がします」

「手に味覚器があるのかね。双翅目の虫と同じだな」

マレブの解説など意に介さず、ムタアは指を床に這わせて、壁に触れた。

「この向こうに行きます」

ムタアの一言に、マレブの顔色が変わる。

「この向こうは壁だ！　行く所など無い。オルテ、君からも言いたまえ」

オルテは首をふった。

「ムタア様が望まれるのなら」

■混乱のさなかに、巣の母への変態を決意したムタア。姉たちと行動をともにするキースリンの運命は？

「莫迦な。ここが何か、よく知っているだろう。院外の者を入れるなど、いや、衛士にすら見せることは許されん」

「それを明らかにする時かもしれないわ」

オルテは壁の浮き彫りを操作した。複雑な機構が動く音が壁の内から響く。

「やめろ！　そこは」

飛びかかるマレブをセタが押える。

「万魔殿だぞ！」

三重の石と鉄の壁が左右に開き、新たな階段が出現した。つきあたりにさらに重々しい鉄扉がある。最後の鉄扉には赤い墨で落書きがしてあった。

「この扉をくぐる者はいっさいの希望を捨てよ、か。よっぽどろくでもない所なんだな」

セタがつぶやく。

「その通りよ」

オルテは答え、扉を開けた。

冷たい臭気が内からあふれた。風の民たちが鼻を押さえる。だが室内のものを目にすると、悪臭も忘れ、声を失った。

オルテがおさえた声でムタアに言った。

「これはラプスカチャ法術院が受け継いできた遺産です。最も重く不幸な」

広い部屋の中には、大小の透明な容器が並んでいた。容器の中には動物が閉じ込められている。侵入者に目を向け、うなりを上げる動物の大半は、あきらかに奇形だ。

オルテは恥じるように言葉を続けた。

「代々の法術士たちが、知識欲に負け、探求心の命ずるままに造り出した改法生物の生き残りです。表向きはラプスカチャは個人的な生物の改法を禁止しているけれど、歴史に名を残す優秀な法術士たちが、密かに改法生物を造ってきた。私たちは先人の遺産を受け継ぎ、自分たちの手を汚すことなく、哀れで貴重な彼らを観察し続けました。あと何年かすれば、私たちの手になる新たな遺産がここに加わるかもしれない」

生物法術の最高責任者たるマレブは無言で顔をそむけるだけだ。

ムタアはオルテの言葉を聞いているのかどうか、改法生物の醜怪さに硬直する人々をおいて、透明な檻の間を奥へ進んだ。他に比べて小さな容器の前で足を止める。ムタアが見つめる透明板の向こうには、水が満たされ、中に白い生き物が浮いていた。

「ムタア様。なっ！」

後を追ってきたダンジが息を飲んだ。

水をゆっくりとかいて、白い生き物はムタアの前に顔を持ってきた。薄い色の瞳でムタアをぼんやりと見つめる。

「人！」

ダンジが叫ぶ。

全裸の娘が水の中で揺らいでいる。病的な青白い肌で、髪もほとんど透明だ。呼吸はどうしているのか、口と鼻から泡も出ていない。だが娘は水中で快適そうだ。

ダンジは左右に目を走らせた。異形の生物の間に、ぽつりぽつりと人の姿があった。

ムタアの胸から首飾りの黒曜石の玉が浮き上がった。ひもに見えた足で体を支え、八個の目を持つ黒い頭を起こす。首飾りに擬態していた蜘蛛は尻から黒い糸を吹いた。

蜘蛛の糸は透明板に付着すると、空気と反応して高熱を発した。つんとする悪臭を上げ、透明板が半ば溶ける。

右肩の青い石が足と頭をのばし、羽根を展開して鍬形虫の姿に戻った。透明板に取りつき、鋭い大顎で溶解した部分を小さい円形に切り取る。

「水が」

とダンジが驚くのも無理はない。量からして激しくほとばしるはずの水が、開いた穴からまるで水飴のようにねっとりとたれたのだ。水は床につく寸前に縮み、また容器の内に戻った。

「その子、ジェナは水生りです」

ムタアとダンジの背後に来ていたオルテが言った。

「水を招き、水を操ります。呼吸も水から直接必要なものを採っているのです」

ダンジは万魔殿に対する嫌悪をあらわにして訊いた。

「オウテよ。なぜ、ここに人がいる」

オルテの返答にも苦悶がにじんでいる。

「ラプスカチャ法術院には大陸中から奇生りが集まるのです。風の民とは違い、大陸では、異質な力を持つ奇生りはたいていやっかいものでしかない。人々は奇生りを恐れ、忌み、理解できない怪しいものを法術士に押しつける。私たちは研究のために喜んで引き受けます」

「だが、箱に閉じ込めることはあるまい」

「奇生りの驚異的な力と引き替えに、精神の安定を失う者もいます。ジェナのように力の制御ができない危険な者を、薬で半ば意志を奪って、ここに閉じ込めてあるのです」

ダンジは話に顔をしかめ、ムタアに声をかけた。

「ムタア様。この哀れな者をどうなされるおつもりですか」

ムタアはこめかみの二本の触角を、穴から水中に差し入れた。ジェナのぼんやりした瞳が侵入者を追う。触角が水にたなびく透明な髪の中に入り込んだ。先端が頭皮に触れる。

娘が変化していく。瞳からもやが晴れ、意志の光が戻る。うつろな顔に怯えが浮かぶ。口が大きく開く。叫んでいるのだ。

オルテが声を上げた。

「いけない！　ジェナの意識が戻ったら……」

容器の上部がくだけ、水柱が吹き上がった。高い石天井にぶつかり、削岩機のようにけずり取る。水は石をけずりながら蛇のように天井を這い、直角に落ちた。水圧で数人の衛士の頭をつぶし、凄じい速さでムタアに向かって空を走る。ムタアは触角をジェナに刺したまま動かない。

とっさにセタが風の壁を造る。水と風がぶつかり、空中で激しく押し合う。だがセタの悲鳴とともに風が破れた。ダンジがムタアの前に体を投げ出すより速く、水はムタアの頭の寸前に達し、止まった。水は子猫のようにムタアの首筋にじゃれつく。ムタアはジェナの頭から触角を抜いた。

ジェナが両手を透明板に当てた。周囲で水が高速高圧で動き、透明板が大きく円形に切断される。切られた円板が水に持ち上げられ、ジェナが水をドレスのごとく引きずりながら檻から足を踏み出した。

ジェナは年下のムタアの手を握り、愛おしげに頬ずりした。その顔から恐怖は消え、柔和な充足が占めている。

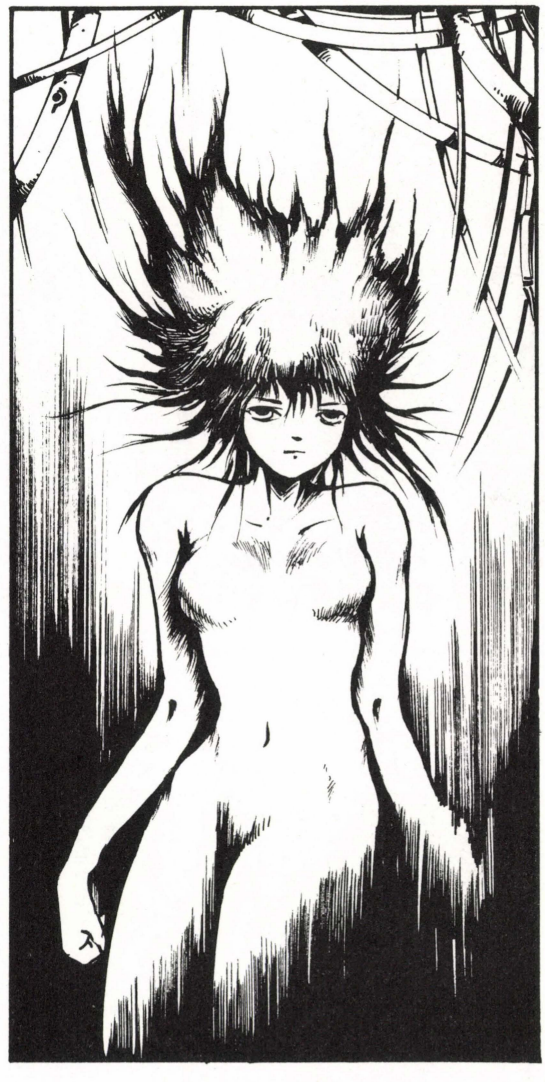
「ムタア様。これはいったい」

ムタアの行動の意図をはかりかね、ダンジが問うた。

ムタアはふり返り、ダンジに、オルテに、セタに、風の民たちに、法術士と衛士たちに、そして檻の中の生物たちに言った。

「わたしの体内の母の蜜が、わたしに死んだ巣の母を継げと命じました。時間がありません。わたしはここで巣の母に変態します」

〈つづく〉



テーブルトークRPG

真・女神転生

作　鈴木一也
Kazunari Suzuki

画　相崎直美
Naomi Aizaki

✡ つつがなし　君が代 ✡

政治腐敗と不景気と、LOGOUT月刊化のほかは、これといって恐ろしい話題もなく、じつに平和な日本である。それでもすでに暦の上では世紀末に突入し、何か起こってくんないと困る人たちが、世の中には大勢いるのであった。宗教の人たちは、景気が悪くなってきたいま、いよいよ稼ぎどきなのである。

最近、遊企画のある渋谷では、修業中の人たちが、たくさん街頭に立っている。プラカードを首から下げ、一日中「最高ですかー!?」「幸せですかー!?」と必死の形相で叫んでいる。誰もそれに応えようとしないけど、一向に平気みたい。

昼過ぎには喉も枯れ、ロクに声も出ない。寒風吹きすさぶなか、深夜までに及ぶ荒行で、みなヘトヘトのようすだ。

私の知り合いが、物好きにもその〝最高ですか〟に入信しようとしたんだが、教祖様にお目通りするのにまず2万円かかったそうだ。そして、幸せになるにはとりあえず50万円出せばいい、200万円出せば、確実に最高に幸せになれると聞いて、さすがにやめたそうだ。

ほかの新興宗教も、似たり寄ったりの集金組織ばかりに思えてしまう。

これからますます失業者が増えるし、出稼ぎ外国人も、前みたいに稼げなくなる。マル暴のみなさんも、新法で追いつめられ、気が立っていることだろう。

いままで虐げられてきた自衛官の人たちも、PKOでは現地の人たちには感謝されても、母国にっぽんでは理解されないのに、さぞかし不満だろう。給料は安いし、飯もまずいし、ギャル（死語）にもてないし！　そうだぜ！　あんなナンパなチャラチャラした奴らが、若けえくせにあんなに金持ってて、遊びまくりやがって、くそお許せねえ！　ってことになるかも。

これって政治腐敗とセットで、第二次世界

©ATLUS／遊企画　©西谷　史／シップス

大戦前、二・二六事件と、同じシチュエーション。ちょっと怖い感じするアルよね。

世界はやばいぜ

それでも、日本の景気が悪いといったって、世界的に見れば、ぜんぜんいい方だ。ホント日本は相変わらず、泰平天国には変わらない。ゲームみたいなまったく無駄なものに、こんだけ金を出す人たちが大勢いるってことが、何よりの証拠だ。

世界に目を転じてみれば、すごいことが起こりつつあるのがわかる。最終戦争に向けて、中東は半端じゃない緊迫が続いてる。マッチ一本で、いまにも聖戦に火がつきそうだ。

バルカン半島では、民族主義ですでに炎上中。セルビア人とクロアチア人が、飽くことなく兄弟同士の殺し合いを繰り返し、第一次世界大戦前夜のごときありさまだ。

ロシアだって、各地で無政府状態になりつつあり、軍とギャングと、ついでに教会で、辛うじて秩序を保っているところ。いつもロシア革命前の、ようするに第一次世界大戦前の状態に良く似てるってわけだ。

アフリカでは過剰人口となった子供たちが、まるで虫けらのように死んでゆく。世界中で助けよう！　って言ってる割には、いっかな状況は好転しないんだよな。僕には何もできないけど、僕のせいじゃないよ！

世界的な不景気は、第二次世界大戦の前にあったことだし、ドイツではネオナチが、急に力を持ち始めているってゆーじゃないか！　すべてが、昔あった悪夢を再現して見ているみたいなわけだ。

終末を声高に叫ぶのは、キリスト教系の組織が多い。聖書にそう書いてあるんだから、そうならないと困るわけね。エホバの証人なんか、過去に何度か世界は滅びる！　って騒いでて、このとおり人類はまだ無事だ。狼がきた少年も、最後にはほんとのことを言ってたわけだし、一概にみんな嘘だ！　とは言えないけど。そう、今度こそ本当かも知れない。

もっとも、終末世界の救世主はキリスト教の専売特許じゃなくて、仏教ではミロクがいるし、ヒンドゥーにはカルキ、大本教には艮の金色の神がいる。ところで、キリストってのは、ギリシア語の救世主のことだ。このことは覚えといてね。

神州日本

日本は、戦前の軍事政権や、大本教が喧伝していただけでなく、世界の秘教学者たちからも、なぜか神の国だと言われてきた。

秦の始皇帝が不老不死の霊薬を求め、除福を派遣した東方の楽土、蓬莱も、日本のことらしいし、フランシスコ・ザビエルの跡を継いで極東に派遣されたイエズス会の宣教師も、日本は神の国であり、楽園のようだと書き残している。あの天才物理学者アルバート・アインシュタインだって、日本を神の国と称えているのだ。

何故だろうか？

確かに現代のオカルティストたちは日本に注目し、しばしば訪れる者もある。どうやら日本は、ブリテン、アイルランドのイギリス諸島と並んで、霊的な地場が強い国土ってことらしい。日本は言霊の国ともいわれるけど、口に出した言葉が、そのまま生きた呪文となるほど、霊気に溢れているわけだ。

魔の侵入を許す環境

でも、その筋のオカルティストに言わせると、その神国日本が、いまや危機にさらされてるというのだ。日本人の持つ日本人らしい道徳観念や美的センス、そして人情が、失われてきたことが原因だっていう。金さえあればいいって風潮がいけないらしい。日本人は豊かさのかわりに、魂を悪魔に売り渡してしまったというのだろうかね？

さらに彼らは警告する。まともな宗教が消え、金集めの新興宗教ばかりが幅を効かす風潮が、最悪の結果をもたらすと。まさに魔に魅入られやすい状況を、自らすすんで作っているのかも知れない。

じつはアメリカがそうだ。

アメリカは建国当時、反カトリックの秘密結社フリーメイソンの手により、自由と平等と博愛の精神に則った神の国として造られたはずなんだけど、いまや放蕩と略奪の楽園だ。キリスト教は地に落ち、何百もの魔術結社が覇権争いをするほどに、妖しい土壌を作り上げているのだ。かつてのローマやバビロンの滅びのときのように。しかし、噂ではそれにもどうやら決着がついて、各結社は巨大な組織に統合されたらしい。

その巨大秘密結社の構成員の中には、高級官僚やFBI、軍人や企業家など、魔術によって地位を確保した人々が大勢いるからやっかいだ。さらに彼らが次に狙ってるのは、日本だとも噂されている。

そんな中、悪魔召喚プログラムが、ひとりの日本の天才少年によって作られた。このプログラムは、煩雑な悪魔召喚の手続きを、情報処理で短時間に終わらせ、魔界とのゲートをつなぐものだ。しかし、このプログラムには、悪魔を召喚した後の、悪魔の制御に関する力は何も無く、非常に危険なものであった。

日本は、こうした彼らの力に対し、いまや守る術を持たないという。これもその筋の人の話だけれど……。彼らの目的は何なのか？それは、世界の霊場日本の、霊的な支配なのだという。霊的に支配した国を、経済的に、または軍事的にと現実に支配するのは、たやすいことなのだと、彼らは信じているのだ。

これと同じことは、戦後すぐにロウフルなフリーメイソンが日本で行なったことだ。あのときは軍事的占領も重なって、日本の文化に大ダメージを与えた。今度はカオティックな魔術結社が動き出したわけだ。

古き神々と悪魔たちの目覚め

こうした状況に目を光らせている者は、魔術師たちだけじゃない。魔界の住人たちも、虎視眈々と、出番を伺っている。

彼らを押さえつけていた、キリストやシャカの力は、この末法の世に至って消えかかっている。唯一神エホヴァの呪縛でさえも、悪魔たちのすべてを鎖に縛りつけることは、できなくなってるらしいのだ。

平安時代の終わりに、鬼や天狗が跳梁を欲しいままにしていたように、再び日本にも魔の時代がやってきたのだ。しかも、さらに悪いことに、しばしば現われるのは、悪魔召喚プログラムなどを通じて、日本に入りやすくなった外来系の悪魔どもである。日本だけではない、全世界がハロウィンのような状況なのだ。

世界中に吹き荒れる民族主義の嵐は、一神教や共産主義によって押さえつけられてきた、土着神の目覚めであり、彼ら土着神こそキリスト教会から悪魔と烙印を押され、地の底に葬り去られていた者どもだ。

しかもそれと同時に、もっとも深淵に封じ込められていたはずの、邪悪な者どももまた、その深い眠りから目覚めようとしているのだ。たとえば、エジプトの邪神セトが蘇ったといわれ、悪魔崇拝者の間でサタンなどセトの犬（セトアン→サタン）に過ぎなかったなど、誠しやかに噂されたのは、ついこの間のことだ。

荒ぶる神スサノオは、すでに転生を終えて、日本のどこかで（いまのところ）平凡に生活してるというし、東北のアラハバキの神々も、平将門公も、その眠りを揺さぶる者があとを絶えないものだから、ゆっくりと身を起こし始めている。やばい空気は、じわじわと日本を包んでいるのだ。

秘教組織のスカウト合戦

そんな状況の中、魔術結社O・T・Oや、フリーメイソンらが、ガイア教とかメシア教とかを名乗って、日本での活動を活発に始めた。どうやら有力な能力者を日本で探しているようだ。勢力拡大の足掛かりは、やはり地元の人間を、自分の陣営にいかに多く引き込むかだ。16世紀末に来日した、イエズス会のフランシスコ・ザビエルと同じやり方だ。

彼らはそれぞれチャネラーを使って、そうした力を秘めた若者、つまりあなたたちに、夢の中でコンタクトを取ろうとしている。結局あなたは、夢の指示で謎の人物に会うことになるだろう。そうするまで、何度もスカウトたちは、夢の中で語りかけてくるからだ。

あるいはパソコン通信で、変なメッセージやプログラムを貰うかも知れない。しかし、不用意にそのプログラムを動かしてはいけない。たちまち悪魔が現われ、あなたの魂か、良くて肉体を奪うだろうから。

しかし、その悪魔を倒すか、服従させたものこそ〝選ばれし者〟ということになる。よっぽど自信があるか、命と引き換えにしても殺したい奴がいるのなら、挑戦してみてもいいだろう。

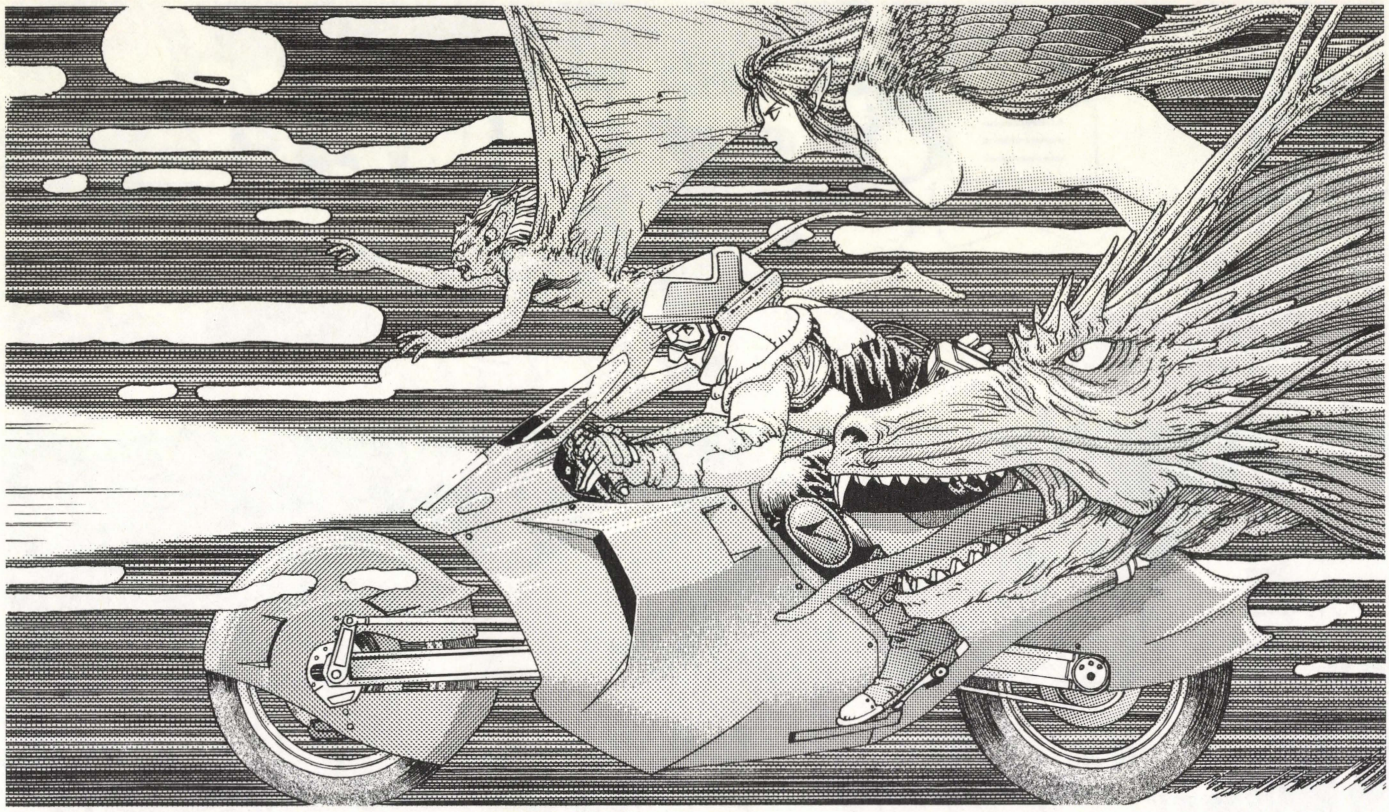
人それぞれあると思うけど、こうして魔に触れた人たちを、真・女神転生では受け入れている。しかし、その後あなたが、悪魔を仲魔にしていくか、切り倒すか、あるいは殺されて魂まで貪り喰らわれるかは、とっさのあなたの判断と意志力、そしてダイスの目しだいというわけだ。

銃があれば、先に攻撃できる

悪魔と道でばったり逢ったら、どうすれば一番良いだろうか？　とりあえず話してみる人が多いかも知れないけど、うまく仲魔になってくれるとは限らない。悪魔も現世に出てきて、ひと荒れしたいところだろう。機嫌だって悪いもんだから、悪魔やってんだし……。そこで戦わざるを得ないとき、どうやったら戦闘を有利に運べるだろうか？　卑怯かも知れないが、まずは飛び道具である。銃さえあれば、相手が攻撃してくる前に先手を取って攻撃できるのだ。ただし、完全な遮蔽物があって、相手がそこに隠れながら呪文を唱えた場合は、イニシアチヴを取った方が、先に攻撃できることになる。

また、戦闘は遠距離戦と接近戦に分かれて、最初に、敵味方どちらかが遠距離戦を望むなら、接近戦はできないことになってい

＊註＊　1D%：色の違う20面ダイスを2個振り、それぞれ10の位と1の位に割り当て、0～99までの値を求める。（20面ダイスで11から20の目のあるものは、1～0になる）真・女神転生では、ある値の1D%チェックというのは、その値以下の目が出せるかどうかのチェックである。
1D6：6面ダイスを1個振って出た目。



る。銃を使えるのならば、たいがいの悪魔が得意とする、接近戦を避けることができるのだ。

銃撃は、銃命中度以下の目を1D%（註）で出せば命中。防御側は、直感以下の目を1D%で出せば、とっさに避けられたことになる。魔法は1ターンに1回きりだが、銃は弾倉が空になるまで連射できるのだ。弾倉を撃ち尽くすか、銃弾を後に残しておこうと思えば、いよいよ接近戦となる。なお魔法だけでは、遠距離戦は1ターンしか保たない。それ以降どちらかが望めば、接近戦となってしまう。魔法を唱えるには多少時間がかかるため、近づこうと思えば、できてしまうからだ。

イニシアチブを取れ！

接近戦で大事なのはイニシアチヴだ。格闘の値に1D6（註）を足して、大きい方がイニシアチヴを取ることができる。また、多対1の戦いのときは、多数側の格闘の値をすべて足すことができるので、有利である。

接近戦では、格闘／5＋1回、連続で攻撃することができる。ただし、命中判定で外したら、攻撃権は相手に移り、同じ攻撃を受けることになる。もちろん先攻の攻撃回数が終われば、後攻の攻撃になる。

命中判定は、自分の格闘命中度以下の目を1D%で出せば良い。これをパスしたら、防御側の回避判定を行なう。ここで回避できないと、ダメージの算出になる。

ダメージは格闘攻撃力に1D6を加えたものから、防御側の防御力を引いたものだ。特殊な技などを使えば、6面ダイスを多く振ることもある。

舞台は近未来へ展開

間もなく発売される『真・女神転生』では、現代の日本が舞台になっている。東京しか出てこないTVゲーム版では、物足りないぞという皆さんにも、御当地メガテンを楽しんでいただけるものになっているのだ。

まず地元の地図を、目の前に広げてみよう。土地にまつわるさまざまなイメージ……誰が悪魔を呼び出したのか？　……犠牲になる家はどれ？　悲しむのは……誰？

マスターは御近所の名物おばさんや、イヤミな先生を、おもしろく演じて見せる。しかし、そのひきつった笑顔の奥には何が潜む？　悪魔に関して何も知らないプレーヤー・キャラは、事件に巻き込まれることで覚醒し、悪魔と戦う能力を身につけてゆく。

彼は悪魔召喚プログラムを偶然手に入れるかも知れないし、古来より伝わる儀式や、修法を身につけるかも知れない。そして悪魔を自由に使役できるまで成長してゆくのだ。

最後には、自己の中の神性に触れることになるだろう。キャラクターを後ろで見守る者の最終目的は、来たるべき最終戦争に参加すべく、戦士として完全体にキャラクターを育てることなのかも知れない。

コミック版の小次郎たちの冒険も、そのままこのシステムで遊ぶことができる。相馬小次郎や三浦陽介の体験は、プレーヤーの体験と重なるところが多いので、なるべく見ておいて欲しい。単行本買うべし！

西谷さんの小説では、『デジタル・デビル・ストーリー』と、LOGOUTで連載中の物語が同じ設定になるだろう。また、『神々の血脈』のシリーズもこのシステムで楽しむことができるようになると思う。

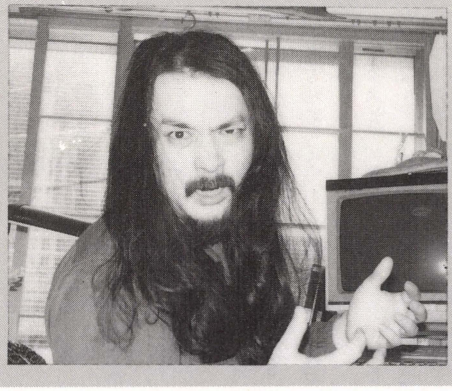
さて、今後に予定されているのは、近未来を扱った追加ルールである。まず、魔境と化した都市の設定。これに対する政府の対応や、軍の姿勢。アメリカ駐屯部隊の扱いなども含まれる。大破壊にいたるキャンペーンのルールでは、その過程の条件と結果などのシチュエーションのいくつかと、そうした事件を防ぐ方法が語られるだろう。さらに大破壊後の秩序に関してや、日本や世界の情勢に関しても詳しく設定される。優れたマスターならば、これら追加設定がなくても、小説やほかのサイバーパンクRPGを流用して、独自の真・女神転生の世界を構築することも可能である。

そうしたサプリメントを、編集部まで送ってくだされば、発表の機会をさしあげることができるかもしれない。さらに大きく展開される『真・女神転生』を、今後ともよろしく。

◆ガイア教大司教鈴木一也通信◆

アメリカではダビデを名乗る偽（にせ）キリストが、銃撃戦を展開し、信者百人とたて籠った。国家規模では、ロシアの政治体制が何度目かの大危機を迎え、朝鮮半島では核査察問題で、きな臭い煙が立ち上り始めた。さあ、滅びの時までまっしぐらだ！

渋谷の公園通りで、無数の蟹とイモリを見た。大災害を予感してか、明治神宮に避難するために、坂道を昇って行った。そんな夢を見た。翌日は、渋谷にすさまじく美しい青白い雷が、いくつもいくつも落ちる夢だった。昨晩は、無数のパンダネズミの大群まで現われた。解らなくてもいい。私にも解らないのだ。誰か解らせて欲しい。



前号までのあらすじ

平和な東京の郊外の町「吉祥寺」に住む岳玲子は、美しい十六歳の高校生だ。その彼女のまわりで、これから彼女の人生を大きく変えることになる出来事が起ころうとしている。また、隣家に住む健一、小学四年生と妹である安奈……その安奈に忍び寄る黒い影は？

ことの発端は、近所で起こった火事が始まりだった。この火事から玲子のまわりで、奇怪な出来事が起こり始め、いままさに新たな惨劇が起ころうとしていた。

1

午前一時十八分。

JRの最終電車は、とうに吉祥寺駅を発車した。

行き過ぎる車もたえて、善福寺の住宅街は、ひっそりと雨のなかに沈みこんでいた。

樋をつたう雨水の音が、海鳴りのように、燈りの消えた六畳間の空気を震わせている。

書棚に埋めつくされた図書館のような部屋だ。

シェクスピア、フロイト、ユング、コリン・ウィルソン、カルビニズム、軽薄な勇達には、頭の痛くなるような書籍に混じって、「スラムダンク」が、異彩を放っている。

部屋の隅に追いやられた机の前で、太宰春子（だざいはるこ）は頭を垂れていた。

昼間、ぶ厚い眼鏡をかけている彼女からは想像もできない、妖精のように繊細で愛らしい素顔に、涙の跡がついていた。

触れたら折れてしまいそうな細い体が、時折小さく震える。

深夜の電話に、いぶかし気に応答した克彦の声が、耳の底にこびりついて、離れない。

なぜ電話なんか、かけてしまったのだろう。遠くで見ているだけで、よかったのに。

もしかしたら、いつか自分の心と克彦の心が、通じあう時があったかもしれないのに。

うねりのように吹き上げる後悔に、春子はじっと堪えていた。

——別に神童くんが、あたしを嫌いだって言ったわけじゃないわ。会いにいく口実ができて、いいじゃないの。

哀れな自己弁護を、もう一人の自分が笑った。

——あんたなんか、死んじまった方がましよ。カッコつけてるだけで、自分のしたいことは、なんにもできないんじゃないの。

——死んでしまいたい……。

春子は、総毛だつほどの強い衝動に突き上げられて、歯の跡がつくほど、唇を噛みしめた。

二年前の寒い夜にも、こんな気持ちになったことがある。

きっかけは、父親が他の女性を愛したことだ。積極的だったのは相手の女性で、優しくて気の弱い父親は、拒みきれずに、そういう関係になったらしい。

潔癖症の母親は、裏切りを許さず、死ぬほど父親を責め、毎日のように泣きわめいた。

ある夜、みかねて春子が諫めたとき、母親は彼女を殴って、家をとびだした。

一人ぼっちになったとき、自分の無力さと、両親のあまりの脆さに絶望していた春子の心に、突然死の誘惑が忍びこんだ。

キャンプ用のナイフを引っ張りだして手首にあてたとき、ふと刃に錆がこびりついていることに気づいた。

汚い刃から、目に見えない汚い菌が、自分の体に入ってくるようで、我慢できなかった。

春子は台所に降りていって、ガスコンロの炎で、刃を消毒した。

銀色の刃に、黒いすすがこびりつくのを見つめていた春子は、突然自分の行為の救いがたい矛盾に気がついた。

途端に、頭の中が真っ白になって、笑いの発作が爆発した。

――なんてバカな子……。

笑って、笑って、涙が溢れるほど笑って、彼女は眠った。

太宰の家を救ってくれたのは、神童の父親だった。

離婚したいという母に、神童牧師は事情を調べたうえで、許しを求める夫を捨てるのは間違っていると母親をいさめた。

春子は、ガスコンロの炎が、岩に裂かれた流水のように二つに割れて、ナイフの刃に黒いすすを付着させていった、あのときのことを思いだして、衝動を抑えた。

――尾崎豊を聞きたいな……。

「十七歳の地図」のテープを捜そうと、机の引出しを開けたとき、突然静電気の嵐に巻き込まれたように髪が逆だち、机の電話のLEDランプが明滅した。

「えっ?」

手を触れてもいないのに、ラジカセに電源が入り、FMラジオが音楽を流しはじめた。

「ロードス島は、キリストの名をかりた地上の牢獄。

偽りの神に魅せられた、汚れた敗残者どもの巣。

十字軍の黒衣と灰色の髭は、ムスリムの血にまみれている。

あの異教徒どもを、灰に帰せ。

Reduse to ashes

Reduse to ashes」

――なんて、きれいな声かしら……。

ハードな演奏をバックに、突き抜けるようなハイトーンの声が、宗教的な歌詞を、朗読するように唄ってゆく。

――なんという、グループかしら。

歌声に魅了された春子が、身を乗り出したとき、唄はフェードアウトした。

「今夜は、エル・ドッグ(どうやら、バンドの名前らしい)のルイさんをゲストにお迎えしてます。Hi good evening Mr.Rui」

DJの調子のいい声に、白けた気持ちでスイッチに指を伸ばした春子は、ルイの声を聞いて、手を引っ込めた。

なんといえばいいのだろう。

ジョン・レノンや、デビューしたころの尾崎豊のように、第一声を聞いただけで、胸がときめき、スピーカーの前から離れられなくなる、あのカリスマ性がルイの声にもあった。

「ルイさんの曲は、すごく反キリスト的だと思うんですけど、ルイさんご自身は、どうお考えですか?」

「べつに反キリストというわけじゃないけど、ぼくはいままでの宗教は、すべて終わりの時を迎えてると思うんです」

流暢ではあるが、どこか日本人とはアクセントの違う声が、熱っぽく語りはじめた。

「いま世界中で起きてる環境破壊、人種暴動、内乱、犯罪、ほとんどの問題は、たった一つの原因で起こっているんです。それは人口爆発です」

「なるほど……環境破壊や内乱は分かりますが、犯罪にまでそれが関係ありますか?」

「もちろんです。人間以外の動物は、自然の状態では、ほとんど同じ種を攻撃しません。ところが何かの加減で数が増えすぎたり、狭い場所に押し込められたりされると、動物も凶暴になって仲間を殺しはじめます。われわれも同じなのです。元々、平和な種族だった人間は、都市を造り、集団居住するようになって、凶暴な種になりはてたのです。

たとえば、人間の社会でも、本当の意味で犯罪が頻発するようになったのは、メソポタミアで都市が発達して、人間が狭い場所で協同生活するようになってからだ。と言われています」

――こいつ、ただのロック馬鹿じゃない。

ルイの話を聞いているうちに、にじみだした好奇心は、悲しみを抑えて、春子の眼を別人のように輝かせた。

「なるほど、それはよく分かります。しかし、それと宗教と、どういう関係があるんですか?」

「日本の方は、あまりご存じないのですが、キリスト教であれ、イスラム教であれ、唯一神教の最大のテーマは、生めよ、増やせよ、地に満ちよ。ということなのです。

ところが、現代の抱える問題は、すべて人間が増えすぎたことに原因があるのです。

だからいま、すべての宗教は存立基盤を失っています。その新しい基盤を、ぼくは提供したいのです」

最初は、軽く考えていた春子は、何者とも知らない、ルイの話にのめりこんでいった。

2

翌日。四月二十四日の金曜日、武蔵小金井。

昨夜の雨は、嘘のように止んで、野山の草花を巻き上げながら吹き寄せる風が、ヨゼフ学園の西に面した校舎の窓から入り込んで、廊下にたたずむ女生徒たちの髪を巻き上げていた。

中間テストも、全国模試もまだ先のこと。あと一週間で、大型連休がはじまる。

高校二年生にとって、いまが一番楽しい季節であった。

岳玲子は、春霞のむこうにかすむ武蔵丘陵を見つめながら、ぼんやりとした頭で昨夜のことを考えていた。

居候の黒猫の姿が見えなくなったのは、九時のニュースが始まった頃だ。

彼が転がり込んできた当時は、殺虫剤のスプレーで追い出そうとした母親は、いまやクロの熱烈なファンとなり、彼を捜しなさいと、玲子と父親を雨の中に追い出した。

クロは今朝方、雨がやんでから、悠然とご帰還あそばしたが、こっちは雨に濡れたおかげで、なんだか熱っぽい。

――まったく、うちのお袋って、なに考えてんだか……。

瞼を擦りながら、母親の顔を思いだしたとき、

「こら。一郎、慎太郎、なにやってんのよ!」

突き刺さるような、きつい声がした。

振り返ると、春子が腰に手をあてがって、同じクラスの男子生徒をにらんでいる。

「ギャハ、勘弁、勘弁」

笑いながら、二人の男子生徒は教室に逃げこんでいった。

「春子、どうしたの?」

「おめでたいね、あんたは……」

春子はため息をつきながら、玲子の隣に並んで肩をたたいた。

「えっ?」

「あの二人、ウンコ座りして、後ろからあんたの足に、見とれてたよ」

「えーっ!」

一瞬のうちに、玲子の顔は真っ赤になった。頬が、火を吹きそうだ。いまごろになって、二人の視線にさらされた膝のあたりが、むずむずしてくる。

確かに、玲子の足は鑑賞に堪えるだけの美しさがある。

「美人は、いつも誰かに見られているという、自覚がなきゃだめよ」

含み笑いしながら、春子は玲子の隣で窓にもたれかかった。

「あの二人……」

「こらこら、復讐は後回しにして、私の話を聞きなさい」

春子は、玲子の顎に手をかけて、遠慮なく自分の方をむかせた。

「なによー?」

膨れ面で、春子は親友をにらんだ。

「あんた、今日の夜、空いてる?」

「デートの予定はないわ」

「相手がいないことくらい、分かってる。私は、塾をサボル気があるかと、聞いているの」

「用件によりけりネ。どうしたの?」

いつになく、まわりくどい話し方をする春子に、玲子の好奇心がうずいた。

「あなた、エル・ドッグというバンドを知っている?」

「どこかで聞いたことあるな……あっ、ルイのバンドでしょ?」

「有名なの?」

「いま、売り出し中よ。CDも出してないに、放送局にリクエストがくるらしいわ」

「あなたは、どう思う?」

「私は好きじゃない。声はすてきだけど、歌詞が宗教的すぎるもの」

性格は大人しいが、玲子は好き嫌いをはっきり主張する。

「そう……実は、今夜渋谷のライブハウスに、聞きに行きたいんだけど、お供する気ない?」

春子は少したじろいで、上目使いに玲子を見つめた。

強気な言い方だが、眼に哀願の色がある。

こんなことは、一年に何度あるか……普段なら、すぐに同意するところだが、玲子はそのエル・ドッグというバンドが生理的に気にいらなかった。

はじめてラジオでライブ録音を聞いたとき、鉛筆を落とすほどビックリした。でも、独善的な歌詞に聞き入っているうちに、じわじわと不快感が沸き上がり、途中でラジオを消した。

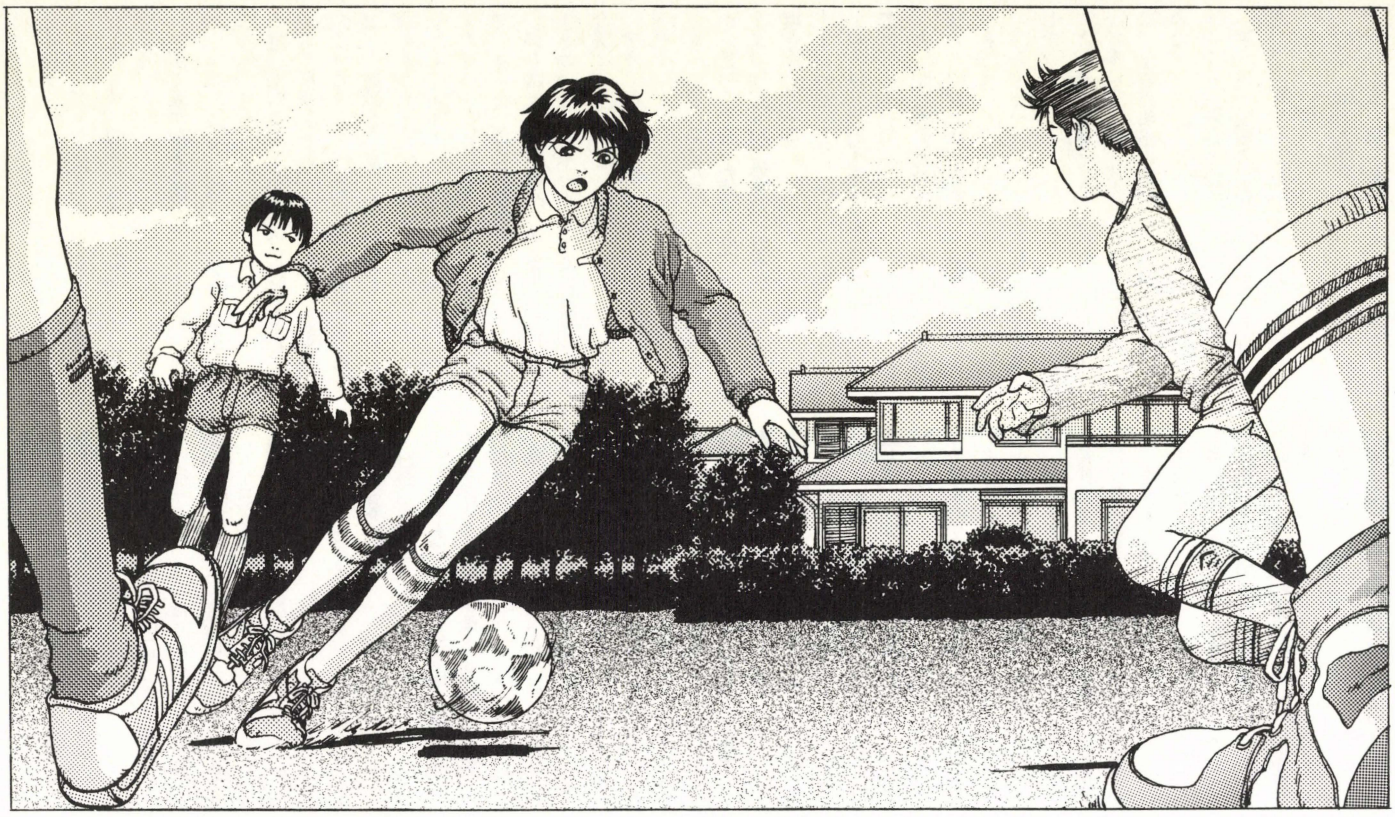
「趣味があわなきゃ、しょうがないな。気にしなくていいよ」

玲子の気持ちを察した春子は、笑いを取り

繕って微笑した。
「待ちなさいよ。あなた一人でライブハウスにやるのは、心配だわ。今回は、私が保護者になって、ついてったげる」
いつもとは、まるっきり立場が逆である。だが、春子はほっとしたようにうなずいた。

3

武蔵野市、井の頭公園から、住宅地を突っ切って南に伸びるデビルロードは、大きな芝生畑を横切って、岳玲子の家にぶつかって途切れる。
玲子の家の辺りは新しい住宅も多く、道路も比較的整備されているのだが、教会の周りは、境界もはっきりせずに、古い住宅の間を、袋小路が網の目のように入り組んでいる。
その一角に、スレート瓦の堀っ建て小屋を中心に、錆びた冷蔵庫や、腐った家具を無秩序に放り込んだ、千坪あまりの広い草地があった。
昔から製材所をやっていた主人がガンに倒れ、残された家族の間で、土地をどう処分するかが決まらず、いまだに野ざらしになっている場所だ。
外見はいかにもみすぼらしいが、よく見ると、入口には分厚い防音扉がはめられ、窓にも吸音材が張り付けられている。
ボロい建物を揺らして、エレキギターの早弾きが聞こえ、唐突に途切れた。
かつて十人あまりの職人が、働いていた小工場のなかは、錆びついた製材機と、古いアンプやスピーカが、足の踏み場もないほど、乱雑に積み重ねられている。
その片隅で、鋲を打った革ジャンの若者が、コンクリートの床にあぐらをかいて、分解したギターアンプの配線をチェックしていた。
「陣、いつになったら、直るんだよ」
ギター片手に、煙草をふかしながら声をあげたリーゼントの男は、岳家の向いに住んでいる、草刈京輔である。
「アンプのチップが、熱で浮いちまってる。ハンダがいるな」
黄色く脱色した髪をかき分けながら、陣が顔をあげた。
「おいガマ、聞いたかよ。ハンダがいるんだって。家からもってこい」
声をかけた京輔は、相手が側にいないことに気づいて、不満気に小屋の中を見回した。
古ぼけた、ドラムセットの影にうずくまったニキビ面の小柄な若者が、ギネスビールをラッパ飲みしながらマンガ雑誌に読みふけっている。
「こら、ガマ。スカシてんじゃねえぞ！」
大股で歩み寄った京輔は、乱暴に雑誌をひったくった。
「……」
鈍い光を発する眼が、挑むように京輔を睨めあげた。
唇からねっとりとした唾液が、ビンの口に伝わり落ちる。
一瞬たじろいだ京輔は、そんな自分に腹をたてたように、グッと前に進み出た。
「ハンダだよ」
「ネエよ……」
若者は、ぼそっと呟くと、マンガを奪い返して、その世界に没入していった。
彼の本名は根津赤人。そもそもこの製材所は、彼の家のもので、小屋に防音処置を施したのも彼だ。
ひどいニキビ面と、何を考えているか分からない愚鈍な印象から、ガマなどと呼ばれるが、小学生時代、彼は四谷大塚の正会員で、関東地区の選抜テストでは一番を争うほどの優等生だった。
しかし、三年前父親がなくなった頃から、人が変わったように悪い仲間とつき合うようになった。
一番で入った私立中学の成績は、グングン落ちて、高校に入ったころは、マンガを見る以外、なにもしない無気力な少年になっていた。
そんな彼が、唯一才能の閃きをみせたのが、ドラムスであった。
「しょうがネエ。これで練習やるぞ。パー券（パーティー券）売っちまったんだ。いまさら、フケルわけにもいかねえからな」
陣が、長い髪をかきあげながら立ち上がったとき、乱暴にドアを蹴り開けて、裸にレザーのベストを羽織った男が、葉巻をくわえ、ぐったりした女を肩にかついで入ってきた。
「榊じゃネエか、どした？」
「車ン中で、こいつがエル（LSD）やって、イッちまいやがった。休むついでに、セッションでもやろうと思ってな」
榊は女を床に転がして、ブーツの爪先で蹴った。どこかで吐いてきたに違いない。真っ赤なルージュを塗りたくった唇から、臭い息を吐いて、女は腹を波うたせた。
「土産はないのか？」
「フッ」
榊は、ベストのポケットから抜きだした、葉巻を投げた。
「メイド・イン・フィリピンか。しけてやがる」
セロハンのラベルを見て、渋い顔の京輔に、レゲエ頭は自分の煙をはきかけた。
のけぞった京輔の顔が、煙を吸い込んで輝いた。
「これは……」
「大麻入りだ。ロスから送らせた、本物だぜ」
「おおっ。やるじゃネエか」
セロハンをむしりとり、煙を吸い込んだ陣は、交尾を終えた猿のような顔で眼を閉じ、ねばりつくようなギターをひきはじめた。
榊は、ほこりだらけのキーボードの前に座ると、外見に似合わない繊細な指使いでコードを弾きはじめた。
大麻など見向きもせずに、読んでいたマンガを投げ出すと、赤人はドラムスの前に座り、スティックを握った。
ズン
腑をえぐるような、バスドラが、宴のはじまりをつげる。
ハートに火をつけて。
二十年の歳月がすぎても、いまだに輝きを失わない、ドアーズのサイケデリックなメロディーが、吸音材を張り巡らせた壁を揺さぶる。
自分達の音楽に陶酔する赤人は、椅子の後ろに放置された石塊が、紫色の燐光を発しはじめたことに、気づかなかった。
ちょっと見たところ、どこにでも転がっている、すり減った円形の岩にしか見えないが、それは大和地方の古墳でしか使われない、紀州産の特殊な花崗岩である。
摩耗が激しくて、肉眼では見定められないが、岩の表面には太陽をシンボライズした花模様が彫り込まれている。インダス河上流から、エジプトにかけて発見される、異教の紋章である。
その花模様の中心から、燐光と一緒に、ささやくような唄声が、たちのぼりはじめた。
「Reduse to ashes」
奇妙な声に気づいて、後ろをむいた赤人は、石に掘りこまれた花の紋章が、紫の光を放っていることに気づいた。
――いつかも、この光を見たことがある……。
そう思ったとき、突然頭の中で何かが爆発した。光と闇の狭間で、三年前のできごとが、ビデオクリップのように網膜を駆け抜けた。
昔は製材所の隣が畑で、この石は父親が掘り起こしたものだ。
歴史に詳しい父親は、石の表面に彫り込まれた花模様に気づき、これを専門家に鑑定してもらうため、赤人と二人で、車に乗せようと持ち上げた。その時、突然石が光を放った。
その何日か後に、父親はクモ膜下出血で帰らぬ人となった。赤人が気力を失い、すべてにやる気をなくしたのも、このころであった。
冬眠していた頭脳が猛烈な勢いで回転をはじめ、感覚神経が触手を広げてゆく。いきなり赤人は自分が世界のすべてを理解したような不思議な気持ちになった。
音が見える。
五感が限りなく拡大してゆく。
――なんだって、いままであんなに萎縮してなきゃ、ならなかったんだ。俺は天才だぜ。
ウオ――ッ
興奮して、赤人はシンバルを蹴り倒した。
キュ――ン
スピーカーが、嵐のような音をたてて、ギターワークをさえぎった。
「バカ野郎！」
ピッキングをやめて、怒鳴りながら、振り向いた京輔は、赤人と視線を交わした途端に、息を飲んだ。
いままで無気力の代名詞のようだった赤人の体が、めくるめくオーラに包まれて、妖しく輝いている。
腐った魚のように膜のかかっていた眼の奥で、見たこともない意志の炎が燃えている。
陣も、ベースの弦を弾く指を休めた。
飛び入りで参加した榊は、白けた顔で葉巻をふかしている。
奇妙に静まり返った小屋の中に、ハウリングを起こしたスピーカーが鳴く音が、突き抜けた。
――ここで引き下がったら負けだ。
仲間の眼を意識した京輔は、ギターのストラップをはずし、赤人ににじり寄った。
「おい、ガマ。なに勘違いしてやがんだ。下手くそなドラムで、俺の足をひっぱるんじゃねえ」
京輔の手が、赤人の胸元に伸びたとき、背後の石から、紫の陰火がたちのぼり、オーロラのような空気のひだの中に、獣の姿が浮かびあがった。
ネアンデルタール人のように、毛皮を纏い、剛毛をはやした猿人である。
「な、なんだ……」
のけぞる京輔を嘲る猿人の眼に、地獄の底から吹き上げてくるような邪悪な光が瞬いていた。
赤人が振り返った瞬間、猿人はまた炎のなかに吸い込まれていった。
「なんだ……？」
榊と陣は、自分の目が信じられずに、顔をみあわせる。
「ごちゃ、ごちゃ言ってんじゃねえ。始めるぞ」
赤人は何が起こったのかも知らず、スネアにスティックを降り降ろした。



ドウン

京輔や陣が、聞いたこともない地鳴りのような響きが、ドラムから発せられる。

呆然と、赤人を見つめていた二人は、やがてそのリズムに操られて、取り付かれたようにギターをひきはじめた。

「ガマの野郎、腕をあげたな」

成行きを見守っていた榊は、歓声をあげてセッションのなかに入っていった。

4

午後四時三十分。

玲子は、塾の教材とプリントと、ポシェットの入った鞄を下げて、家をでた。

母親は、玲子が、スカートの下に、いつもより、ちょっと派手なストッキングをはいていることに気づかなかったようだ。

鞄はもちろん、渋谷駅のロッカーに放り込んで、ライブハウスに直行だ。

頭の中では、高校二年なら、あたりまえのことだと想っているけど、こんな風に嘘をついてさぼるのは、好きじゃない。いままで親に内緒でさぼったのは、Xのコンサートのチケットが手に入ったとき、一度きりだ。

今回はとにかく春子を、エル・ドッグのライブに、一人でやりたくなかったのだ。

玲子はいつものように、教会の前を通ってバス停へと続く道を、歩きはじめた。

＊

その頃、猫のクロは大山家のリビングルームで、大山夫人の足に体を押し付けて、満腹になったパンダみたいに、寝転がっていた。

岳家を見限ったわけではない。ここまでクロが従順になった原因は、皿に盛られた、ちょっと鼻につく臭いのする、ピンクの粉にあった。

マタタビ。ネコ科の動物には、麻薬に等しい効果を持つ、樹木の実をすり潰した粉である。

愛犬のジョンが殺され、クロに命を救われた大山夫人は、彼に対して並々ならぬ関心を抱きはじめた。

――岳さんは自分の家の猫だって、自慢しているけど、一週間前にあそこに住みついただけじゃないの。わが家が気にいったら、この子はうちの猫よ。

お金持ちらしい身勝手さで、そう決めた大山夫人は、マタタビを使って、クロを誘惑したのである。

ニャーゴ

だらしなく眼を細めて、皿に鼻を突っ込み、クロはビロードのような光沢のある腹を波うたせている。

「クロちゃん。うちにいてくれたら、毎日、たっぷりマタタビをあげるわよ。あなたのために、かわいい牝猫を飼ってあげるわ」

耳の後ろを優しく撫でながら、大山夫人はとろけるような声で言った。

＊

その頃、住宅街の前に広がる広大な高麗芝の畑で、石川憲一は友達を集めて、サッカーに興じていた。

「もっと広がれー。慎太郎、パス、パース」

早い、早い。普段の、のんきな彼からは、想像もできないスピードで、憲一はボールにくらいついてゆく。いつもは白い歯をのぞかせる口元が、別人のようにギュッと引き締まっている。

彼の大好きな三浦知良のように、派手なドリブルで、五人のガードを次々に抜いて、ゴール替わりのブロック塀に向かって、シュートした。

爪先が、僅かにボールの下っ側にずれて、力のないボールがふわっと上がった。「ミスッたー」

悔しそうに腕を突き上げたとき、晴れ上がっていた空が、フィルターがかかったように歪み、その裂け目から差し込んだ光が、放物線の頂点に舞い上がったサッカーボールに吸い込まれた。

と、二段ロケットに点火したように、途中でギューンと伸びたボールは、大きなカーブを描いて石川家の二階の窓にぶつかった。

バシュ

雷が落ちたみたいに、青い燐光をまき散らし、ボールは芝生畑に跳ね返ってきた。

「……？」

「憲ちゃん、なんだいまのシュート」

「スゲかったー」

男の子たちが、度肝をぬかれたように、憲一の周りに集まってくる。

「はあー」

ポカーンと口を開けて、サッカーボールの軌跡を追いかけていた憲一は、ふと、窓から、黒い霧のようなものがにじみだして来たことに気づいた。

――臭い！

「なんだよ、この臭い」

海辺に打ち上げられた魚の死骸のような臭いが、霧に混じって流れてくる。

男の子たちは鼻をつまんで後ずさったが、憲一はその場を動けなかった。

彼はその霧の向こう、父親の部屋に、ホログラムのように、おぼろな黒い影が浮かんでいるのを見た。

さだかに、形を見定めることはできないが、天使のような翼をはやした人々が、手をとりあい、円陣を作って部屋をまわっている。その中心には、パソコンを操作する安奈がいた。

アイ　バッハ　アイ　ザッハ

セナ

アイ　バッハ　アイ　ザッハ

どこの国の言葉とも知れない、魂の奥底に封じこめられた記憶を揺るがすような、古い響きを持った呪文が、伝わる。

何が起こっているのか分からないけれども、得体の知れない不安が心の底から吹き上げてくる。

「憲ちゃん、どうしたんだよ？」

「ごめん、ちょっと用事を思いだしたんだ！」

憲一が家に駆け戻ろうとしたとき、芝生の上に転がっていたサッカーボールが、生き物のように、ポーンと跳ねあがって、彼の腕の中に飛び込んできた。

異形の者たちのことで頭が一杯の憲一は、深く考えもせず、ボールを抱いて家に飛び込

んだ。
「ママ？」
リビングルームで、テレビをつけっぱなしにしたまま、母親の久美子がソファーに倒れている。
二階で誰かが歩き回っているように、天井がミシッ、ミシッときしんで照明が揺れる。
「ママー！」
憲一が抱きつくと、久美子は寝息をたてながら、だらしなくソファーからすべり落ちた。
そうこうしている間にも、天井のきしむ音は、一層激しさを増して、鼓膜をかきむしりはじめた。
「ちくしょう！」
お守りみたいにサッカーボールを抱きしめて、憲一は二階に駆けあがった。
踊り場まできた途端、あの生臭い臭いが、生き物のようにべっとりと顔に絡みついてくる。
アイ　バッハ　アイ　ザッハ
セラ
電池の切れかけたテープレコーダーのように、低いくぐもった呪文を聞いていると、いままで抑えていた恐怖が、堰を切ったように噴き出してくる。
——いやだ。
憲一は、思わずボールを投げ出して、両手で耳をふさいだ。
と、床に落ちたサッカーボールが、足を伝わって胸に這いあがってきた。
「わっ！」
思わず憲一は、ボールを払い落とそうとした。
と、今度は膠（にかわ）でくっつけたように、ボールは掌について、彼のいくじなさを叱るように、父親の部屋に向かって、引っ張りはじめた。
——もう、やけくそだ。
憲一は、父親の部屋のノブに手をかけて、思いきり引いた。だが、ドアは中から鍵をかけられていた。
「安奈、開けろ！」
叩いても、引っ張っても、ドアはビクともしない。
そのとき、サッカーボールは光を発して、ドアのノブにくっついた。
ジュッ
掌は少しも熱くないのに、ドアが焦げて、黒い煙がたちのぼりはじめる。やがて金属の取っ手がドロドロに溶けて、ゴトッと音をたてて足元に転がった。
「やばいよ。ママに知られたら……」
シューッ
余計なことを言うなというように、ボールが威嚇音をだした。
「わかったよ」
まだ煙をあげるドアを恐る恐る開いた瞬間、こみあげてきた悲鳴を堪えきれずに、憲一の喉がけいれんした。
霧に覆われた部屋の中を、黒い翼をはやした、四人の男が手をつないで回っている。古代のギリシャ人のような、白い貫頭衣を身にまとい、頭には青銅の冠をいただいて。けれどもその貫頭衣はどす黒い血に染まり、腕や足は無数の刀傷に切り刻まれている。王冠の宝石はすべて抜き取られ、艶のない真珠だけが、骸骨のようにこびりついている。
よく見れば、全員の首が、少しづつ違う角度に傾いている。どの男も、首を切り落とされ、縫い合わせた傷が残るあたりが、腐敗して、ヘドロのような臭いをまきちらしている。
その中心で安奈が楽しそうに、パソコンをいじっていた。
一人の男が、機械仕掛けのロボットのように、首をめぐらせた。
棕櫚（しゅろ）のような髭に覆われた口が、邪（よこしま）な笑みにつりあがり、緑色のカビがはえた眼球から、頬に血が滴りおちた。
——化物！
夢中で、憲一はボールを投げつけた。
けれども、部屋の入口に透明な壁があるように、ボールは跳ね返されて、憲一の顔面を直撃した。
ウワッ
弾き飛ばされ、頭を思いきりぶつけたおかげで、縮こまっていた体に、さっきの怒りが吹き上げてきた。
「安奈を返せ！」
こりずに部屋の中に突っ込んだ憲一は、蜘蛛の糸のように、ねっとりとした霧に体を包まれて前に進めなくなった。
一歩でも妹に近づこうともがくうちに、憲一は、妹の操作するパソコンの画面に、この近所の地図が表示されていることに気づいた。
妹が、なにか大変なことをしでかしているような気がする。
「安奈、こっちへ来い！」
憲一の声が聞こえないのか、安奈は振り返ろうともしない。
「アイ　ザッハ！」
死霊の一人が、黒い翼をはためかせて、尻もちをついた憲一の上にのしかかってきた。
夢中でサッカーボールを頭の上に掲げた瞬間、死霊は耳をつんざくような叫びをあげて、飛びすさった。
恐る恐る瞼を開くと、ボールにぶつかった胸のあたりが、湯気をたてながら溶けはじめていた。肉が崩れ、肋骨が折れ、隙間から溢れてきた赤黒い内臓が、血をまき散らしながら、ボトボトとカーペットにこぼれ落ちる。
ギヤーッ
後頭部まで裂けた口から絶叫を振り絞り、死霊は血だまりに崩れおちていった。
「さっさと、安奈を放せ！」
怒鳴りつける憲一に、残った死霊たちが襲いかかろうとしたとき、部屋の中にたちこめる霧が、フワッと揺れた。
安奈の髪が空に舞い上がり、後頭部が仮面を被ったように盛り上がる。そこに、ピエロのように白粉をぬった人の顔が浮かびあがった途端、死霊たちは動きをとめた。
「すごいなー、憲一くん。君がこんなに強いなんて、考えてもいなかったよ。まっ、そのウリムのおかげかもしれないけどね」
首の下から、白い腕が突き出してサッカーボールを指さした（ウリムは、古代の中東に伝えられた神宝である）。
「へっ？」
脳天気な憲一は、まじまじとボールを見つめた。
「こいつらでは、とても君に勝てそうもない。でも、ちょっと遅かったみたいだね。この子は、もうボクのものだよ」
白い腕が、クネクネと曲がって、安奈の頭を撫でた。
「ふざけんな、お前は誰だ!?」
「ぼくはミデアンのバラム。と言っても、君は知らないかなー」
笑いながら、白い手は机の上をまさぐって、エアコンのリモコンスイッチのボタンを押した。
ブーン
耳障りなうなり音をあげながら、エアコンが稼働をはじめると、黒い霧はたちまちエアコンの吸気フィルターに吸い込まれはじめた。
硬直した亡霊たちの体は、砂のようにサラサラと風に流され、分解されてエアコンに吸い込まれてゆく。淀み、濁りきっていた空気が急速に透明になって、息が軽くなる。
「えっ？　えっ？」
呆然と部屋のなかを見回していた憲一は、カタッという音で我に返った。
いつの間にか安奈の姿が消えて、PCのキーボードが机からすべり落ちている。
「安奈？」
机に駆け寄った憲一は、パソコンの画面に眼を奪われた。
この近所の街を写し取ったリアルな地図の中で、CURSEという文字が点滅している。神童家の教会の南側にある、製材所の上である。
よく見ると、その文字に向かって、玲子によく似た若い女が吸い寄せられてゆく。
「玲子さん？」
なんとも言えない不安が、ジクジクとわきだしてきて、口の中が酸っぱくなる。
「どうすりゃいいんだよー」
憲一は、ボールにむかって泣きそうな声でぼやいた。

同じころ、神童兄彦は、一人で教会の会堂に座り、演壇に埋め込まれた十字架を見つめていた。
昨夜そこに浮かんだ幻を、はっきりと克彦は覚えている。
幻視の世界がどこであったか、何を意味しているか、そんなことは彼にとってはどうでもいいことだ。その中に現れた女性が、玲子に見えたことが、問題だった。
牧師の息子に生まれながら、キリスト教を信じないのは、母親が殺されたせいだけではない。理性的すぎる克彦の頭脳には、啓示宗教としてのキリスト教がそぐわない面があったのだ。
十字架の光の中に、玲子を見るという体験が、克彦には信じられなかった。
——それほど、俺はあの娘に引かれてるって訳か？　それとも、神がこの俺に啓示をくださったというわけか。そんなことが、あるわけない。
思考の迷路を行き来する克彦は、会堂から、僅か十メートル離れた道路を玲子が歩いていることなど、知るはずもなかった。

5

玲子は、教会のすぐ側で足をとめた。
ここを通ると、いつも、克彦と出会ったときのことを思いだして、歩くスピードが鈍る。けれども、いまは教会の裏の方から聞こえてきた音楽が、玲子の足を止めた。
——Xの曲かしら。
ドラムの激しいビートと、ワイルドなギターを聞いた玲子は、そう思った。だが、よく聞いていると、ベースやキーボードは、かなり荒削りで、素人くさいところもある。
しかし、ドラムのすさまじいまでの力強さと、リズム感は、Xにまさるとも劣らない。とにかく、16ビートで打ち込むバスドラの音が機関銃のように正確だ。これだけの迫力のあるバンドは、都内のライブハウスでも、滅多にお眼にかかれないだろう。
——どんな人たちだろう？
玲子は腕時計をみて、約束の時間に間があることを確かめると、音のする方に歩き始

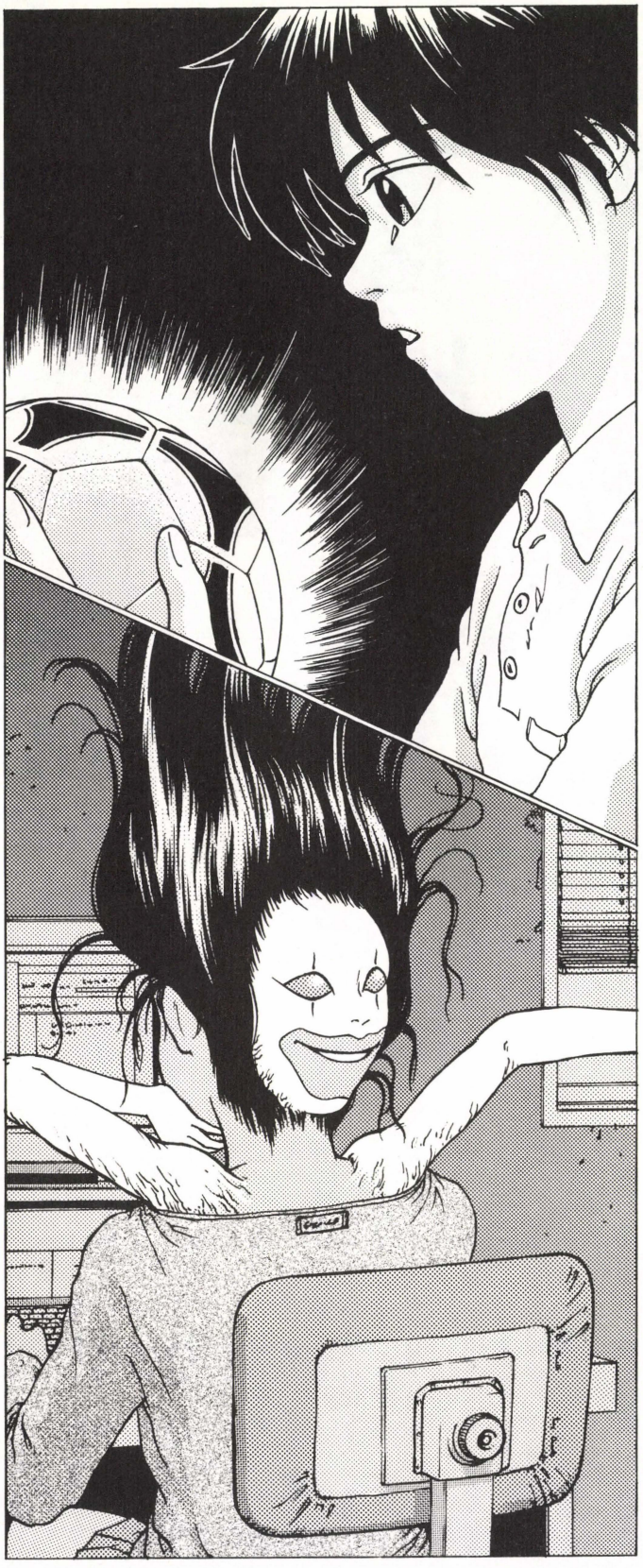
めた。
教会の会堂を背にして、狭い私道を抜けると、製材所の小屋がある。雑草の生い茂る敷地に、バイクとランドクルーザーが乗り入れられている。
ドド　ドド　ドド　ドド
心臓を鷲掴みにするような、リズムに乗って、挑発的なギターが体をグイッと引いた。
「こんなところに、スタジオがあったんだ……」
魅了されたように、玲子はブロック塀の中に入り込んでいく。
まだ日没には時間があるというのに、まわりが急に暗くなったような気がする。
——なんだか、変よ。玲子、行ってはだめよ。
心の中でもう一人の自分が警告した。けれども、風もないのに、建物を取り巻く背の高い雑草が割れて道ができると、玲子は吸い寄せられるように、製材所の建物に近づいていった。
防音ドアのノブに手をかけたとき、冷んやりとした感触に、玲子は我に返った。

＊

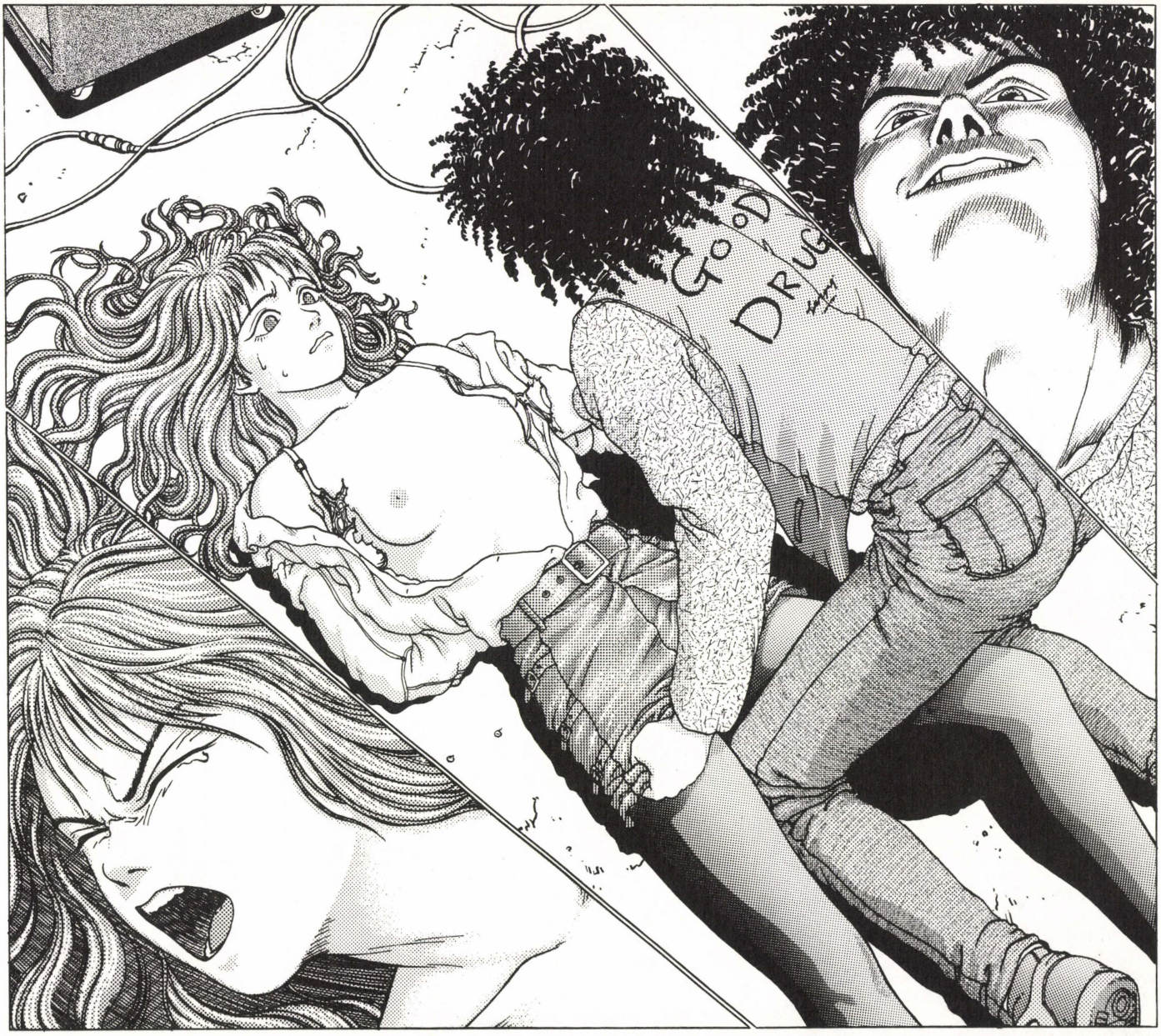
ドド　ドド　ドド　ドド
スタジオの中では、積み上げられた材木や、錆びた製材機械が、赤人のドラムに鳴いていた。
バンドメンバー達は、強烈なリズムに大脳を侵されて、ただ本能だけで弦をはじき、鍵盤を叩き続けている。
京輔のギターは、早弾きに堪えきれずに第六弦は弾け飛び、滴り落ちる汗がギターマイクに染み込み、ショートして青い火花をあげる。演奏している本人は、それさえも気づいていない。
錆び付いた電動のこぎりの傍らでは、さっきまで死人のように横たわっていた女が、髪を振り乱して、踊りまくっていた。
部屋中に、サウナのような熱気に溢れている。
ドアのノブがカタッと動いたとき、誰よりもさきに気づいたのは女だった。

＊

我にかえった玲子が、身を引こうとした瞬間、ドアが開いて、耳をつんざくような演奏が、頭を殴りつけた。
たちくらみを覚えて、玲子は入口に膝をついた。その隙に、女は抱きついて彼女を中に引きずりこんだ。
充満する熱気に喉を焼かれて、たまらずに玲子はあえいだ。
「かわいい娘ね。あんたも楽しみなさいよ」
シャワーを浴びたような汗まみれの体が、べっとりとまとわりついてくる。
「やめて……」
「なに、いい子ぶってんのよ」
女の腕をはねのけようとした玲子は、思いがけない力で引き倒され、悲鳴をあげた。
自分のリズムに酔いしれていた赤人は、ドアから入ってきた涼しい風に体を撫でられ、ふと顔をあげた。そして玲子を見たとき、脳裏を強烈な既視感覚が駆け抜けた。



汗に歪んだ視界に、太陽に焼かれた赤土の荒野を、赤子を抱えた女が、逃げてゆく幻が浮かんだ。逃亡に疲れた体はミイラのように痩せこけ、岩を踏み破った裸足の足からは、鮮血が滴り落ちて、土の上に足跡を残している。
ふいごのような息をはき、喘ぎながら、女は決して足をとめようとはしない。
馬に乗って、らくらくと追いついた赤人は、正面にまわって女を捕らえようとした。棕櫚のような髪を振り乱し、女は彼をにらみつけた。
みすぼらしい外見にも関わらず、玲子そっくりの、女神のような気高さを秘めた黒い瞳にたじろいだ瞬間、眼の前が歪んだ。
瞼を閉じて、開くと、女は遥か数キロ先を弱々しい足取りで逃げていた。まるで、彼の時間が止まっている間に、女が逃げだしたような感じだった。
——どういうことだ!?
スネアドラムをたたきながら、歯をくいしばって、幻覚をにらみつけたとき、
「聖母に、神の子をはらませてはならん」
背中にしゃがれた声がした。
「なに……？」
振り返った赤人は、思わずスティックを落とした。古代の石塊からたちのぼった紫の陰火が、猿人の姿に盛り上がり、憎しみに満ちた眼で玲子をにらみつけている。
「お、お前は……」
「守護神、ベルデモンを忘れたか？　前世の失敗を、繰り返してはならぬぞ」
分厚い唇をむいて笑いながら、猿人は赤人にのしかかってきた。
思わず突き出した腕をすり抜け、紫の炎と一体になり、口の中に押し入った猿人は、食道を押し広げ、粘膜をこすりながら、胃の腑に向かって下りはじめた。
——苦しい！
蛙を飲み込んだ蛇のように、喉が何倍もの太さに膨れあがる。
気管も血管も、なにもかもが押しつぶされ、行き場をなくした古い血が、頭の中をグルグル回る。
ウウッー
よだれを垂らし、うめく赤人の腹の中で、爆発するようなショックが走った。
胃の腑に収まった紫の炎が、血の流れに乗って、全身に広がりはじめた。
痛みの底から、突き上げるような快感がこみあげてくる。かつてない力が体にみなぎり、腕や胸の筋肉が膨れあがって、シャツのボタンが弾け飛んだ。
瞼を開けると、赤人の眼は紅に染まっていた。
「汚せ！」
頭のなかで、また叫び声がした。
聖母も、前世も、赤人には縁のないものだった。だが、彼の遺伝子に刻みこまれた潜在意識は、沸き上がる声の意味を、十分に理解していた。
——汚せ！
念じながら、赤人は素手でドラムをたたきはじめた。
ドゥン
ペダルを踏み込むたびに、背後の石塊から



紫の炎がわきあがり、それが野火のように部屋一杯に広がってゆく。

オオオーッ

異次元との境が破られたかのように、炎は獣とも人ともつかぬ、異形の者たちの姿になって、バンドマンたちに取りつきはじめた。

グアーッ

炎をのどに押し込まれ、床をのたうつ京輔のギターが、怪鳥の叫びのようなハウリングを起こす。レゲエ頭は、苦しまぎれにシンセサイザーの鍵盤をひきちぎり、雷のような音をまき散らした。

「助けて！」

ドアにしがみつく玲子を逃がすまいと、膨れ上がった炎が蛇のように全身に絡みついた。

全身の皮膚を電撃が走り、一瞬の間に、玲子の筋肉から力が抜けていった。

その間に、取り付かれたバンドマンたちは、ドラムのリズムに操られて、じわじわと体を起こした。

ドドッド　ドドッド

スネアドラムからタムタムへ、力の限り叩きまくる掌が裂けて、溢れだした血が、シンバルに飛び散る。

「汚せ！」

赤人の叫びに操られて、キーボードの榊が、玲子の上にのしかかった。

「あ……」

恐怖にしびれた喉は、悲鳴さえ出せずに、けいれんした。

顎から胸へと、その細い喉に爪の跡をつけながら、太い指がブラウスのボタンを引きちぎった。

「榊、おまえ一人のもんじゃないぜ」

後ろから京輔が肩に手をかけた途端、男は振り向きざま、みぞおちを殴りつけた。

口から血の泡をふいて、京輔は後ろに弾きとばされ、見ていた女が、歓声をあげて手を叩いた。

「黙って見てろ。次は、お前にマワしてやる」

言い捨てると、榊はブラの膨らみの間に指をねじ入れて、力をこめた。

バシッと乾いた音をたてて、布がちぎれ、雪のように真っ白な乳房がこぼれ落ちた。

「やめて……お願い……」

しびれた喉を震わせ、哀願する玲子を見つめる榊の眼が、愉悦に光る。

唇の端から垂れたよだれが、白い肌に滴り落ちる。太い指がスカートを押し上げ、腿を這いまわりはじめた。

イヤーッ

恥辱が、しびれた神経を蘇らせ、突き破るような悲鳴がほとばしったとき、榊の背後に京輔が立ちはだかった。

振り向いた刹那、京輔はネックを摑んで高々とふりかぶったエレキギターを、力の限り、榊の脳天に振り降ろした。

ボグッ

鋭角に削られたギターのボディーが、頭蓋骨を割って、鼻までめりこんだ。

衝撃に眼球が飛び出し、長い頭髪を、吹き上げてくる血と脳漿（のうしょう）が、どろどろに濡らしてゆく。

京輔がギターを抜いた途端、噴水のように血を吹き上げて、榊の死体は玲子にのしかかってきた。

キャーッ

玲子の悲鳴と、女の悲鳴が、ドラムの連打に重なって、スタジオの中に響きわたる。

「人殺し！」

叫びながら、むしゃぶりついてくる女の背中に、陣がベースを振り降ろした。

ボギッといやな音をたてて、女の上半身が異様な角度にねじ曲がる。

「悪い所へ、来ちまったな」

白目をむいてうめく女の頭蓋を、京輔がニタニタ笑いながら、一撃でたたきわった。

「助けて……」

血の海を這いながら、逃げようとする玲子の眼の前に、赤人がドラムの演奏をやめて、立ちはだかった。

「逃げるナよ。お前が、今夜のメインゲストだぜ」

「助けて……お願い……」

静まりかえったスタジオの中に、玲子の喘ぎが大きく響いた。

「さあ、どうするかな」
目尻をさげて笑いながら、赤人は、下着までむきだしになった玲子の足を、飢えた肉食獣の眼で見つめた。

6

午後六時
ディスプレイの中の玲子が、製材所に吸い込まれ、Curseの文字をはりつけられたとき、憲一の不安は頂点に達した。
「もしかしたら、お姉ちゃんに、何か起こったのかもしれない。行ってみよう」
ボールを抱えるなり、階段を駆けおりた憲一は、暮れはじめた戸外に飛び出していった。
同じ頃。
大山家のリビングルームで寝ころんでいた、クロの耳がピクンと動いた。
麻痺したクロの脳髄に、唐突に玲子の悲鳴が突き刺さった。
ガバッと起き上がったクロは、鼻先に付いた粉を、前足で払いながら、不安気に部屋の中を見回した。
マタタビの臭いで、家の中に引き込まれてからのことを、彼はぼんやりとしか覚えていない。
——どうなってるんだ?
とでもいうように、窓の外を見たクロは、空が夕日に染まっているのを見て、飛び起きた。
ミャー
ドアに爪をたてて、鳴きまくると、キッチンの方から大山夫人がやってきた。
「まあ、どうしたの?」
ドアが開いた隙に、夫人の足をくぐり抜けて、クロは部屋に飛び出した。
だが、玄関のドアはしっかりと締まっている。
ミャー
「クロ。まだ帰ってはだめよ」
厚化粧の顔を作り笑いに歪めて、夫人が近付いてくる。
フギャ
夫人の手をさけて階段を駆けのぼったクロは、二階の踊り場の窓が、網戸になっているのを見つけた。
「待ちなさい!」
背後からは、大山夫人が、昆虫採取の網を振り挙げて階段を駆け上ってくる。
ニャオー
跳躍したクロは、網戸をふっとばして外へ飛び出した。
「クロー!」
夫人の叫びを背中に、道路に着地したクロは、玲子の臭いを求めて空に鼻をピクつかせると、前を走る憲一の前に回り込み、ついてこいというように、教会に向かって走りだした。

*

紫の陰火が燃え盛るスタジオのまんなかに、十字架が建てられていた。
火あぶりされる魔女のように、ギターの弦で両腕を木に縛られた玲子が、一糸纏わぬ姿で張りつけられていた。
全身の体重のかかった細い腕は、極限まで伸びきり、張り詰めた上半身の筋肉は肺を圧迫して、ほとんど息ができない。
体を上に押し上げようと、もがく度に、腕の皮膚を破って、ギターの弦が肉にくいこんでくる。
恥辱さえ忘れるほどの激痛は、焼けるような熱さに変質しはじめていた。
その苦悶の表情を見上げながら、陣と京輔は、取り付かれたようにギターをかきならしていた。弦はちぎれ、歪んだギターマイクは、獣の叫びのような音しか拾えない。それでも、全身を揺さぶるリズムだけは、正確であった。
二人の足元には、原型もなくなるほど踏みつぶされて、肉の塊になった榊と女の屍が転がっている。
ドド ドド ドド ドド
赤人がバスドラを打ち込むたびに、紫の陰火は勢いを増し、異形の者に姿を変えた炎が、玲子の体に入ろうと、全身を這いまわりはじめた。
「開け!」
「セパタ」
魔物たちは、あらゆる国の言葉で叫びながら、玲子の顔のまわりを這いまわり、体に押し入ろうとする。
——もう、だめ……。
固く閉じていた玲子の腿から、力が抜けて行く。
汗にぬめった足の付け根に、蛇の姿をした炎が触れた。
——いや!
必死に身をよじったはずみに、腕を縛るギターの弦が少し緩んで、体がずれた。そして、窓を覆う防音材の破れ目から、教会の十字架が眼に飛び込んできた。
突然、克彦の面影が網膜に浮かび、燃えるような想いが吹き上げてきた。
——助けて、神童くん……。
玲子の表情の変化を見ていた京輔と陣は、ギターをかきならしながら、左右から乳房を噛んだ。
激痛が、頭の芯を貫いた。喉の奥からほとばしる悲鳴に、二人の哄笑が重なった。
堪えろというように、十字架が視界を揺れる。苦痛と陶酔の狭間で、玲子の思考は、普段は考えもしない脳の奥へ潜りこんでいった。
ボスニアやセルビアで、民族浄化の名のもとに、犯され、殺されてゆく女たちの痛みが、わが身に重なった。バルカンの事件は、自分とは関係のない、民族や宗教の問題と想ってきた。だけど本当にそうなのだろうか。あまりにも目に見えるものだけで、自分達はすべてを判断していないか。
いままで新聞や週刊誌で読んだ、残酷な方法で殺された女たちの事件が、脳裏をかすめる。マスコミや社会学者は、そうした事件は、人間の愚かさと社会の矛盾のせいだと言う。だけど、いま自分の体を這い回っている、この獣たちは幻じゃない……。
この世界には、全く別のものが隠れている。
それが、いま出ようとしている。
——いま、出ようとしている?
その言葉が雷のように頭の中に響きわたり、一瞬の間、頭がすみきった。
——伝えなければ、いけない。たとえ、この身がどうなろうとも。
消えかけていた生への執着が、強烈な義務感とともに沸き上がってくる。
——こんなところで、死んじゃいけない。死ぬわけにはいかない。
遠ざかる意識を呼び戻そうと、玲子はずたずたに引き裂かれた腕に、力をこめた。

同じ頃。
けたたましい猫の鳴き声に、克彦は熟考を破られた。
何かが、会堂の木のドアをひっかいている。
——昨晩の猫か?
最初は無視していたのだが、あまりにしつこいので、とうとう克彦は立ち上がった。
「うるさいぞ」
ドアを開けると、待っていたとばかりに、飛び込んできた黒猫は、克彦のジーンズをくわえて、外に引っ張りだそうとした。
「やめろ、こら。俺はキャットフードじゃねエ」
振り払おうとしたとき、
「クロ、どこへいったんだ?」
憲一が、息をきらせて駆け込んできた。
ミャー
二人の間をとりもつように、クロは二人を交互に見つめて、切迫した声で鳴いた。
「お前……?」
「この、兄ちゃんと……」
さきにクロの意図を察したのは、憲一であった。
「兄ちゃん。姉ちゃんを、知っているのか」
「なに?」
勘がいい分、憲一は言葉で説明するのが下手くそだ。兄ちゃん、姉ちゃんでは、なにがなんだか分からない。
「だから岳玲子の姉ちゃんだよ」
憲一は、苛立たしげにボールをたたいた。
「ああ……」
「じゃあ、早くきてよ。姉ちゃんが、大変なんだ!」
尖った声で言うなり、憲一はきびすを返した。
「おい、待て! どういうことだ」
スニーカーをひっかけて跡を追いかけた克彦は、ドラムの音の漏れ聞こえてくる製材所を眼にして、ピクッと足をとめた。
はっきりと肉眼で見定めることはできないけれども、うす暗がりの中に、製材所の周りの空気が、陽炎のように揺らめいている。
ドラムの音を聞いていると、腑がねじれるような不快感がこみあげてくる。
何かが、狂っている。克彦の胸に、言葉にならない不安がこみあげてきた。
「あそこに、玲子はいるんだな!」
克彦は憲一を押し退けて、ドアに手をかけた。
「開けろー!」
体当りしても、ドアはピクリとも動かない。
裏手にまわって、錆び付いた水道のパイプを見つけた克彦は、防音材を貼った窓をたたきつけた。
ギュン
すさまじいギターのうなりとともに、紫の陰火が噴き出してきた。
反射的にのけぞった克彦の体をかすめ、陰火は蛇のように空をのたうち、うねりまわった。
「どいて!」
憲一は窓にむかって、ボールを投げつけた。
ガシャン
燐光を発しながら、ボールはガラスを砕き、たちのぼる陰火の壁に大きな穴を開けて、中に飛び込んだ。
血の海の中、躍りながらギターを弾く男達の向こうに、張り付けにされた玲子の姿を見たとき、克彦の頭の中で理性がけしとんだ。
「この野郎!」
室内に飛び込みざま、克彦はパイプで京輔に殴りかかった。
バギッ
振り降ろされたパイプを、ギターで受けとめると、爪先に金属の入ったブーツが、克彦の腹を蹴りあげた。

■真・女神転生の第三部は近日掲載予定。西谷史が描き出す世界は、キミを虜にしてはなさないのだ！

激痛に息がつまり、神経がしびれた。
よろける克彦の髪を摑んで引きずりあげると、京輔はみぞおちに拳をたたきこんだ。
ゲフッ
胃液を吐きながらひっくり返った克彦の眼に、つるされた玲子が飛び込んできた。
「助けて……」
振り絞るような声に、しびれた神経が蘇った。
「くたばりやがれ！」
頭に振り降ろされたギターを、転がってよけるや、克彦の長い足が、京輔のすねをはらった。
たまらずにひっくり返った京輔に躍りかかったとき、陣が克彦の首にギターの弦を巻き付けて、思いきり引っ張った。
細いワイヤーが、猛烈な力で首に食い込んでくる。
せき止められた頸動脈が、よじれながら、ドクッドクッと苦悶のリズムを刻む。
「ヘイ！　こっちむかせろ」
歪んだ視界に、京輔が唇の血をぬぐいながら、ナイフを抜くのが見えた。
「死ね！」
カン高い怒声をあげて、京輔がナイフをふりあげた瞬間、スタジオの中に飛び込んできた憲一が、サッカーボールを拾いあげて、投げつけた。
狙いをはずれて壁にぶつかったボールは、リモコンで操縦されたように屈曲して、京輔の爪先に転がった。
アウッ
転倒して前にのめったはずみに、手にしたナイフが、深々と喉をえぐった。
「ううっ……」
喘ぎながらナイフを抜いた途端、噴水のようにどす黒い血がふきだした。
気を奪われた陣の、腕の力が微かに歪んだ。
一瞬の隙に、克彦は背負い投げに陣を投げ降ろした。背中から、ギターアンプにたたきつけられた陣は、うめき声をあげて悶絶した。
「玲子！」
「お姉ちゃん」
克彦と憲一が、十字架を引き倒したとき、機械のように正確に、ドラムをたたき続けていた赤人の手がピタッと止まった。
静寂とともに、部屋を覆い尽くしていた紫の炎は、瞬く間に古代の石に吸い込まれ、凝集したように強い炎が、赤人の背中で揺れた。
「バカが、三人揃いやがった」
地獄の底から吹き上げてくるような嘲笑が、静まり返った室内に響いた。
振り返る二人に向かって、赤人が立ち上がった。はずみで倒れたハイアットが、ベースアンプにぶちあたり、シールドを引きちぎって、青白い火花をまき散らす。
紅に染まった瞳にねめつけられて、憲一は思わず克彦にすがりついた。
その視線を、正面から受け止めたとき、眼球に炎をねじこまれたような痛みが走った。赤人の視線が、網膜を貫いて脳神経に突き刺さり、触手を広げて脳を覆いつくしてゆく。
恐怖が血の中を駆け抜けた。
「玲子を連れて、逃げろ」
憲一にささやくと、鉄パイプを拾い上げて、克彦は赤人とにらみあった。
身長は二十センチ近く、克彦の方が高い。けれども、ずんぐりした体から発散する気合いは、はるかに赤人が上であった。
「どうした？　来なけりゃ、その女をこましにいくぜ」
嘲りながら、赤人は中指を突き立てて、玲子を指さした。
「ざけるなよ！」
克彦は、力の限り鉄パイプを、脳天に振り降ろした。だが、ヒョイと頭をずらせて肩でパイプを受けると、赤人の強靱な筋肉は、ゴムの塊のようにそれを跳ね返した。
反動にのけぞった隙に、ドラムセットを踊りこえた赤人は、克彦の胸もとに潜り込んだ。紅の瞳ににらまれたとき、全身の毛が逆立った。
――殺される！
本能的にのけぞった瞬間、下からくりだした赤人の拳は、僅かにみぞおちをはずれて肋骨を殴りつけ、壁まで克彦をふっとばした。
ボキッと、骨の折れるいやな音がして、焼けるような痛みが胸を襲った。
激痛に、息ができない。にじみだした脂汗が、眼の中に滴り落ちる。
「逃げろ……」
声をふりしぼる克彦を、赤人が髪をつかんで引きずりあげた。
「俺はいい男ってのが、嫌いでヨ」
ニヤッと笑いながら、赤人の拳が、彼の左頬を襲った。
焼けるような痛みとともに、頭蓋骨がきしみ、体がふっと浮き上がった。床にたたきつけられ、折れた歯が口の中を転がった。
なま暖かい血が、喉を這いあがってきて、口からほとばしった。
プロレスラーを相手に喧嘩をしたようなものだ。膂力がまるで違う。
「こっち向け！」
勇ましい声をあげながら、憲一がサッカーボールを投げつけた。
振り向きざま、赤人はそれをはじき返した。壁にぶつかったボールが再び襲いかかったとき、素早く両腕でボールを捕まえた赤人は、笑いながらボールを押し潰しにかかった。
天から遣わされ神宝が、ラグビーボールのように偏平に押し潰されてゆく。
シュルル
必死に回転を繰り返して、掌から逃げだしたボールは、憲一の腕の中に逃げ戻っていった。
「だめだ。お姉ちゃん、逃げて」
引っ張る憲一の手を払って、玲子は克彦に覆いかぶさった。
玲子の体の温もりを感じたとき、克彦の傷ついた体を、場違いな至福感が貫いた。
遠い昔、母親に抱かれた頃のような……いやもっともっと昔、同じ暖かい肌を抱きしめたことがある。この優しい臭いを、かいだことがある。
――なぜ……。
甘美な記憶は、傷ついた全身をかけめぐり、克彦の心に光を送り込んだ。
――この娘のためなら、死んでもいい。
「逃げろ、はやく……」
「いや」
克彦の首を抱きしめたまま、消え入りそうな声がささやいた。
「てめえらの血を、混ぜあわせてやる！」
憎々しげに唇を歪め、玲子の背中に拳を振り降ろそうとしたとき、憲一の手から転がり出したサッカーボールが、小屋の隅でうずくまっていたクロの元に転がって、眼の眩むような光を発した。
クロは、すさまじい悲鳴をあげてのたうち、爪が剝がれるのも構わず、床をひっかきはじめた。
光に照らされているうちに、口から泡を吹き、悶え、狂っていたクロの体が異常に膨張をはじめた。
あたかも、進化の過程を超高速で見せるように、尖った鼻梁が横に膨らみ、繊細な顎が肉食獣らしい、ガッシリとした牙をはやしはじめる。
流麗な胴体は、逞しい筋肉をつけて何十倍にも膨れあがり、棍棒のような脚がはえ揃う。そして首筋から、長い艶やかなたてがみがふさふさと伸びはじめた。
光が消えたとき、クロは黒檀のように艶やかな、黒獅子に変身をとげていた。
ガオーッ
いままでの眠りを吹き飛ばすように、咆哮すると、黒獅子はエメラルド色の瞳で赤人をにらみつけ、床を蹴った。
斧のような前足が、赤人の頭上に振り降ろされる。
好敵手の出現を楽しむように、ニヤッと笑いながら、赤人は片手で、黒獅子の脚を摑みとめた。
グアッ
赤人を押しつぶそうと、黒獅子は牙をむき全体重を前足にかけて、うなり声をあげる。
支える赤人の全身に、蛇のように筋肉が膨れ上がる。
デアッ
かけ声もろとも、赤人は黒獅子を製材機にむかって投げ飛ばした。
錆び付いた刃が、ビロードのような毛皮を切り裂き、鮮血がふきあがったとき、パトカーが、けたたましいサイレンを鳴らしながら、敷地に飛び込んできた。
「久しぶりだな。獅子王アンリ。まさか、本物の黒獅子になって現れるとはな」
荒い息をつきながら、猿人が赤人の口をかりて笑った。
応えずに、黒獅子は跳躍の構えをみせる。
「女は殺しそこねたが、この街はもう我々のものだ。ミカエルは、お前を送り込む時期を間違えたようだ」
グアーッ
飛び込んだ黒獅子の爪を軽く避けると、嘲笑を残し、赤人は外の闇に飛び出していった。
後を追って窓を突き破った黒獅子に向けて、パトカーから飛び出した警官が銃撃した。
血臭の漂う暗闇の中で、玲子は克彦を抱きしめていた。
彼の口からこぼれた血と、自分の腕の血が混じりあって、そこから肌が溶けてしまいそうな気がする。
裸でいることなど、少しも恥ずかしくはなかった。
克彦になら、自分の魂までさらけだしても構わない。父親といても、母親といても、こんな安心感を感じることはなかった。
いままで、克彦への気持ちを抑えてきた、春子への気づかいも、もうなくなっていた。
どんなに非難されようと、罵られようと、この人と離れたくない。
二つの心臓の音がする。どちらが自分で、どちらが克彦のものかさえ分からない。
それがシンクロした。
ふっと顔をあげると、克彦が痛みを堪えて微笑もうとしていた。
――聞いて。
血まみれの手を組み合わせて、玲子は克彦の掌を、自分の乳房にあてた。
抱き合う二人を嘲笑うように、石に刻まれた太陽の紋章が、紫の炎を吹き上げていた。

〈第二部・完〉

光の戦士パルスによって
ズールの王子ゾルデは倒された

作 羅門祐人
Yuto Ramon
画 夏本雅人
Masato Natsumoto

ラセル&クルル

SILVA SAGA EPISODE V

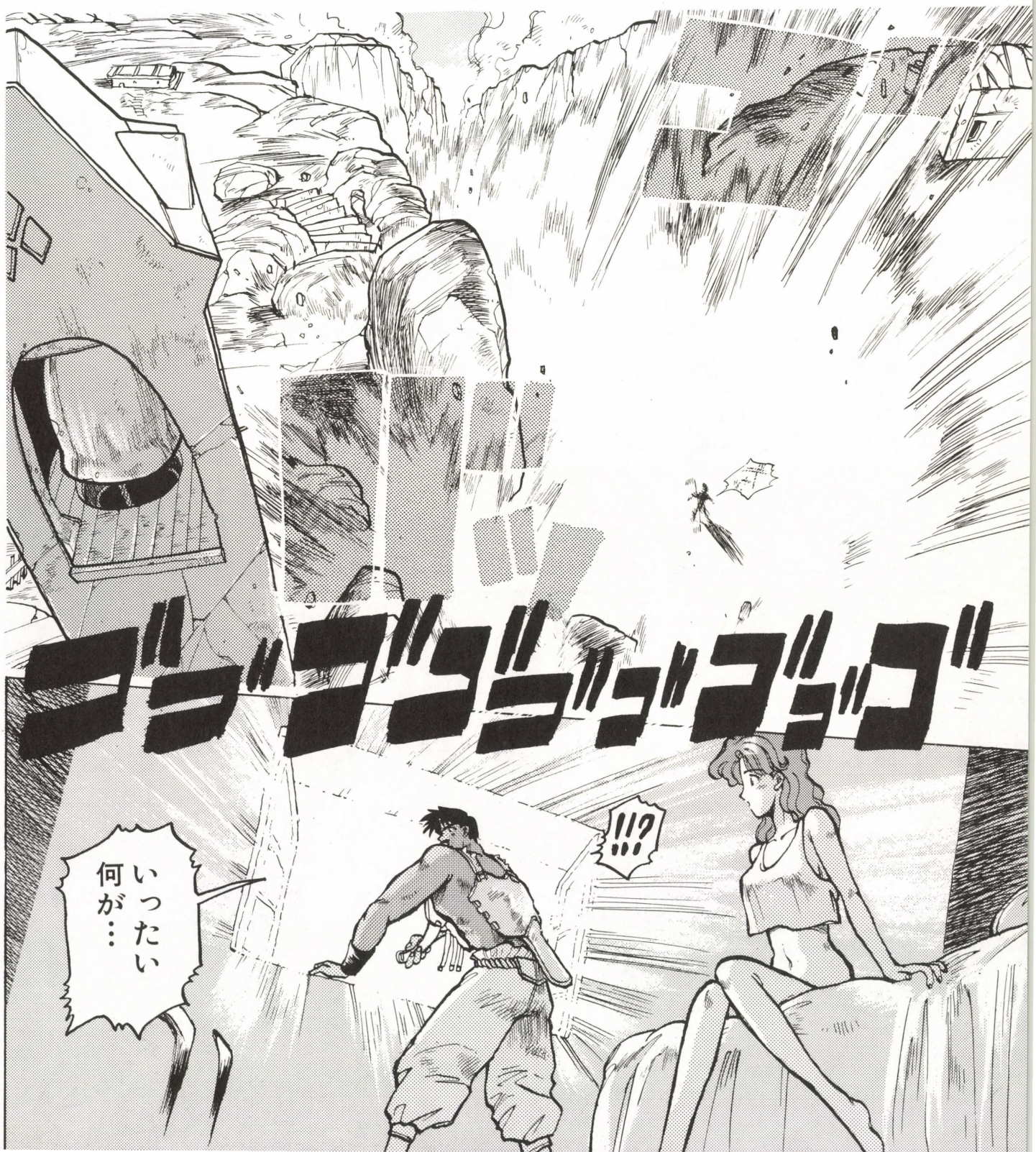
そしてまたたくまに
十五年の歳月がすぎ去った…

わぁ!!

■コミック版の主人公はパワフルな女の子

ライムももう10才か…
おてんばに育ってしまって…
はじめて出会ったころのリサとそっくりだよ
もうパルスったらどういう意味？
私達ももう寝ましょう

ファ…
あっ…
チュン チュン


ゴゴゴゴゴゴゴゴ
!!?
いったい
何が…

ズールだぁ!!
ズールがまた
襲ってきたぞー!!

父ちゃん!?
光の剣…
あなた…
父ちゃん…
心配するな
これでも
父ちゃんは
光の戦士
だったんだぞ

だれだキサマ!!
私はローガス獣神とも闇の王子とも呼ばれている
おまえの倒したゾルデは私の兄だ!!
おまえの力を観たくてやってきた
その光の剣をぬき私と闘え
オレはもう光の戦士ではない!!

問答無用…
闘わねば妻子共々
村の人間すべてを皆
殺しにするまでのこと
チャ
剣を
ぬけー!!
光の戦士!!
そぉーだ
それでいい!!

メガシャイン
グッ…
剣技はまあまあだが…
理力に乏しい
もっと気を高めろ
ゾルデを倒した者として…
光の戦士としてこの私に倒されるのだ
はあ
はあ

どうしたそれが光の戦士の力か？
ふぬけだぞ!!
光の戦士じゃないパルスにとって光の剣はただの剣にすぎないわ
パルスに勝ち目はない…
どうやら殺すしかないようだな
私はこんなつまらない闘いをしにきたのではない

パルス!!
キッ
バカッ
さがってろ
リサ!!
いいえ!!
さがりません
あなたと別れて
生きるのはいやです
おんなーっ
オレの顔に
キズを……!!

二人まとめて
殺してやる!!

父ちゃん!!

母ちゃん!!

チッ

これが光の戦士だと？

ふざけるな

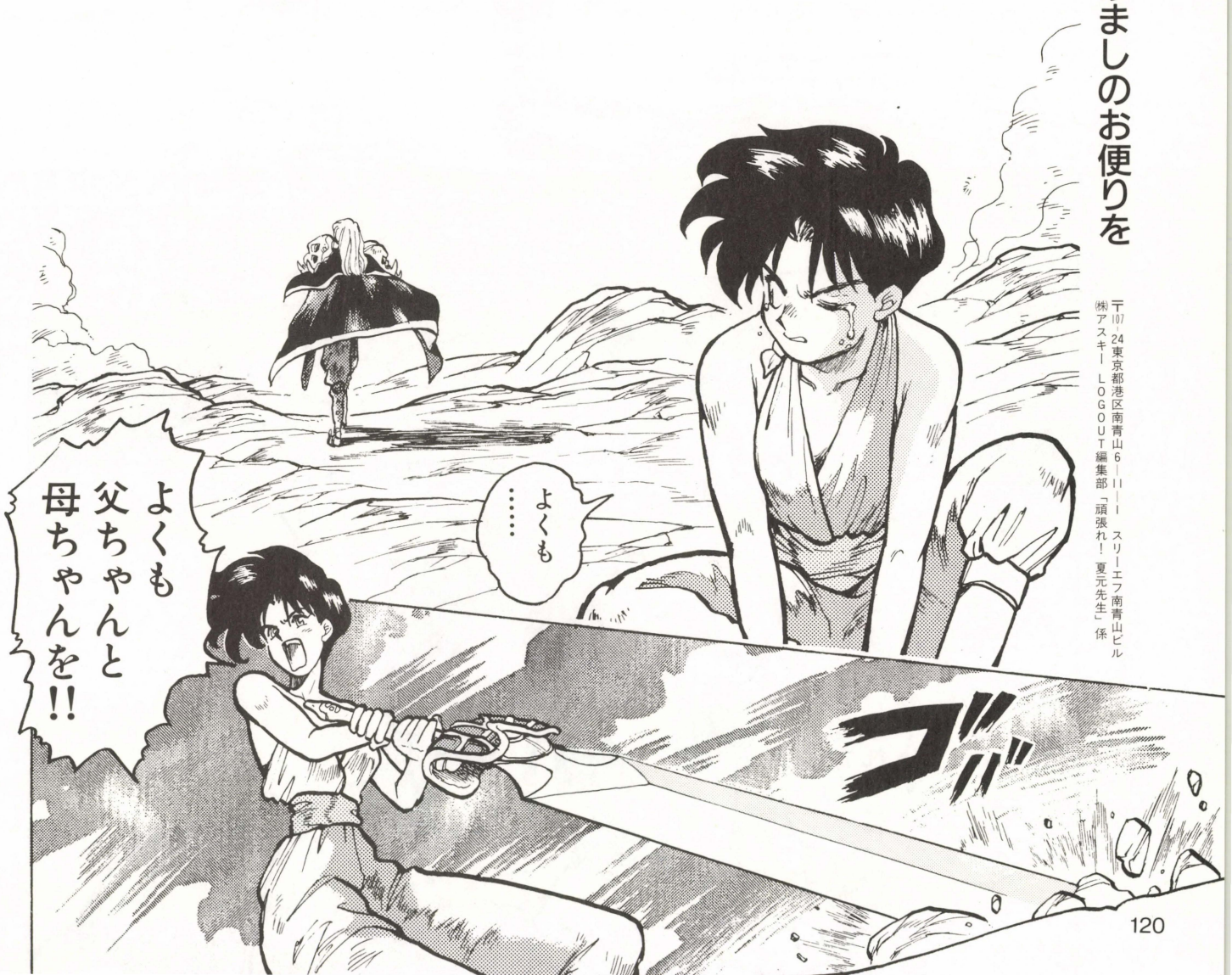
クル…

く……すまないリサ

いいえパルス…

私は…あなたと一緒にいられ…ただけでも十分すぎるほどに…幸せ…でした…

■ライムに負けじとパワー全開の夏元先生にはげましのお便りを



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー LOGOUT編集部「頑張れ! 夏元先生」係

ガラガラ

やあ――っ!!

タッタッタッ

私は
強者を
好む

ゆえに光の
戦士を探して
いるのだ…

ヒヨッ

だが…
パルスは期待
はずれだった

そして子供である
おまえもただの
小娘にすぎない

この!!

はぁ
はぁ

その剣…
いずこかにいるという
光の戦士に渡すがよい

私はユリアの島にいる
あの天空に浮かぶ
神々の島にな!!
そしてふたたび
ミネルバトンを
闇の世界へと
いざなうのだ!!
オオオ
ギリッ
ゴォ
……
強くなって
やる!!
そして…
死んでも
父ちゃんたちの
カタキを
うってやるんだ!!
ゴッ
ゴッ

ひかわ玲子の

FANTASTIC PARTY

ファンタジック・パーティー

最近もてはやされているファンタジーだけど、日本でこうしたジャンルが定着していくには、まだまだみんなの応援が必要なんです。よろしくねん！

⑥ログアウト月刊化おめでとう

お元気ですか？　今号から『ログアウト』も月刊とか！

まずはめでたい♡　おめでとーございます。

ファンタジーの小説雑誌が何冊、生き残れるか、というのも、ファンタジーがジャンルとして生き残れるか、にずいぶん関係すると思います。

ひかわは、なんといってもファンタジー信奉者で小説家ですから、面白いファンタジー小説が汲めど尽きせぬ、質の高い、愛に満ちたファンタジー時代の訪れを心から願っています。

今、戦後何年が経ってるのかなぁ……ともかく、ようやく日本という国も文化の円熟期に入っているのかなぁって気がします。

今は、借り物でない文化、コンプレックスの無い文化を作りつつある時代って気がします。

たとえば、イラストレーションの世界では、天野喜孝氏や末弥純氏、といった方々の世界って、世界に誇れるような気がしますし。音楽の世界では、ロック界もなかなかの興隆ぶりになってきたし。ファンタジックな音楽だったら、葛生千夏氏やＺＡＢＡＤＡＫの方々などなど♡

先日、ＺＡＢＡＤＡＫのコンサートに行って、感激してきたひかわ♡　かつて、マイク・オールドフィールドのコンサートで感激したひかわだけど、なんだか、あの時の感激を思い出しちゃった♡　ファンタジーファンなら、同世代に生まれたこの幸運を逃がさず、絶対、一度はＺＡＢＡＤＡＫのコンサートに行くべきです！

で……。小説の世界でも、質の高いファンタジー作品を書く新人の方々がそろそろ出てきているようですし。

いろんな人が出てきて欲しい、と思います。質の向上、というのは、結局、愛情の問題ではないか、とも思いますし。つまり、自分の作品への、というよりは、ファンタジーを書く、小説を書く、ということへの愛情ですね。

……ひかわも、出来る限り努力の人、をしよう、と思ってますけれど、はい。いつか人に誇れるような作品を書いてみたいです、そのためにも、もっと精進します。

で、今回は、ファンタジーにおける用語について、など書こうと思ったのですが。結構、その項では厳しいことを言ってしまいそうなので、次回に持ち越します。何せ月刊化第一号、ということメデタイ回ですから。

＊

先日、やっぱりファンタジーを書いている友人の作家さんから電話があって、こんな言葉を聞きました。

『ファンタジー、というジャンルを、単なるブームで終わらせたくないって、わたしだって思ってますよ、ひかわさん。日本って、なんでも受け入れてしまう素地はある場所だけれど、それが定着するまでには時間はかかるし。あと、もうちょっとは頑張らないと』

なんだか、そう言ってくれたのが嬉しかった。わたしも同じ考えだったから。

そう、まだまだ、ファンタジーとして描かれた作品は日本ではキワ物です。これだけ読者がいるのに、どこか所詮は女子供のもの、と思われているようです。まぁ、わたしはエンターティメントの作家ですし、読んでもらえる、という場所があれば、評価、というのは別に要求はしません。けれど怖いのは、書ける場所がなくなるのでは、ということです。

出版という社会があってこそ、作品は世に出ていけます。作者と読者とを繋いでくれている糸というのは、実のところ、結構、危ういものだ、ということを、ひしひし感じたりするんですよね。ファンタジーは今は売れているから、作家がいて、作品が完成すれば、出版され、発表されるのが当り前であるように思う人もいるかもしれませんが（小説を書いている作家の中にすら、そう思っている人はいるのかもしれない）、奢れるもの久しからず、猛きものもついには滅びる……いつまでもそうした状況が続くほど、世の中は甘くありません。一時期は興隆を誇っていても、今は見る影もなく、発表の機会すらままならなくなっているジャンル、というのは、結構、いくらでもあります。

そうした時、そのジャンルを支えるものは、きっと、そのジャンルに関わった人たちが、いかにそのジャンルに対して、真摯に、愛情をもって努力したか。たぶん、それだけです。

わたしは、ファンタジーというものに恋をしたから、小説家になれた、というような気もします（小説を書くことが好きだったのは、たぶん、ファンタジーを知る前だったけれど……きっとわたしにはファンタジーが一番、体に合ったんでしょうね）。

ジャンルに思い入れすることは、もしかしたら、危険かもしれないなぁ、と思うこともあるんですけれど、ね。それに、他のヒトにまで、愛情を要求しちゃいけないよなぁ、とも思います。

でも。ファンタジー、というものに、ゲーム性を求める人、幻想小説として文学性を求める人、エンターティメントとしてロマンスやより強い物語性を求める人、神話性や原初的なアミニズム、魔術的なカルトを求める人。さまざまな人がいることを知っているし、互いに知るべきだと思う。それは、誰もが、狭い形でその可能性を限定しないようにしなければ、それぞれはやがて閉塞していってしまい、ファンタジーという言葉が持つ大きなジャンルの柔軟性を損ねてしまうことになりかねない……そんなふうに思うから。

まだまだ幼い〝ファンタジー〟。これからが勝負ですね♡

イラスト/米田仁士

暁のビザンティラ

ビザンティラの名を騙り、カナンの街へと潜入したカイチス。そんな彼女の前に、かつてビザンティラと契りを交わした黒豹、ジャーギアンが現れる。

作 菅 浩江 Hiroe Suga
画 斉藤友子 Tomoko Saito

前号までのあらすじ

カイチスが生まれ育ったのは、人間と〈メブ〉とが共生関係を営む地。子供たちは一六歳になったときにメブ選びの儀式を経験し、生涯の伴侶ともいえるメブと契りを交わすことになる。もともと普通の動物であったメブは、皇帝がおさめる荘園で教育され、契った人間と意志をかわす存在となる。それでも動物特有の能力は残され、天変地異を予見したり、狩猟の手助けをしたりと、人間の良き伴侶としての役割をはたしてきた。

不幸にしてメブを得られぬ身となったカイチスは、せめてメブの世話をする巫女になろうと、荘園を目指して旅立った。しかし道中で知り合った、金色の鳥ディエルを持つ武人ビザンティラから、荘園へ向かうことを反対され、行動をともにすることになる。そして、伝説の存在とされたエオタ、ルクタ、ベリアの〈地母神・天つ乙女〉もまた、ビザンティラたちの前に姿をあらわすのであった。〈天つ乙女〉によって語られた、メブ制度の秘密は衝撃的なものであった。皇帝によって作られたメブは、分離脳を人間に埋め込むことで共生し、人民をコントロールするための手段として利用されてきた。そしてビザンティラもまた、かつてジャーギアンという獣人とメブの契りを結び、皇帝の婚約者として支配されようとした過去を持っていた。

すべてが明らかにされたとき、ビザンティラは、そしてカイチスは、〈天つ乙女〉の力を借り、皇帝ルカスを倒すために立ち上がった。しかし、すでにそこには、ルカスの魔の手が忍びよっていた。ジャーギアンとのメブの契りで受けた傷を癒すため、〈天つ乙女〉の看護を受けるビザンティラ。そんな彼女からルカスの追っ手を引き離すため、カイチスはひとり囮となり荘園へと向かった。

海の上で傷を癒すビザンティラのもとに、カイチスがジャーギアンと相対するという情報をもたらしたのは、謎の少年ローリだった。カイチスを護るため、我身にかわってディエルを送りこむビザンティラだが……。

暁のビザンティラ

針のような雨の降る朝であった。
荘園からジャーギアンが到着したらしく、カイチスは役人に追い立てられるようにして回廊を進む。
よく手入れされた庭が灰色に煙っていた。もう今日はこれ以上明るくならないのかしら、と少女はぼんやり思う。
ジャーギアン。どんな人なんだろう。ローリが気をつけてって言ってたけど。でもね、ローリ。私、おバカの振りしてビザンティラのこと隠すほかに、気のつけよう、ないの。それが私にできる精一杯なの。
案内された部屋は、天井に明り取りの窓がある豪勢な客間だった。おそらくこの屋敷で一番よい部屋なのだろう。敷き詰められた絨毯といい、金飾りの施された調度品といい、これまで見たこともないような立派なものだった。
「そこへ、どうぞ」
役人たちの言葉は中途半端に丁寧だ。彼らには腑抜けた少女が本当のビザンティラかどうかの判断がつかない。
この扱いもジャーギアンに会うまでね。
カイチスはすすめられた椅子に力なく腰掛けた。
きいっと音をたてて右奥の扉が開く。
来た……っ。どくんとカイチスの心臓が鳴る。榛色の瞳が彫り物のある扉に縫いとめられた。
それは影のようにすべらかに姿を現わす。
「あっ」
カイチスの喉から声が漏れた。
なんて、なんて綺麗な。
このように美しい半人半獣は見たことがない。おなじく獣の資質を持っていた銀炎狼の三兄弟とは、あきらかに格が違った。
しなやかな黒豹の身体は油でなめしたように光り、白くて均整のとれた女の上半身を支えている。切れ長の昏い瞳は吸い込まれるように深く、形のよい唇は血のように赤かった。
ジャーギアンは猫族の足取りでゆっくりと客間を横切る。とりまきの役人たちがいっせいに頭をさげた。その礼を婉然と受け止める彼女は、たとえるならば女王の風格。
彼女は、カイチスの正面に腰を下ろすと、非のうちどころのない端整な顔にぞっとするような笑みをのぼらせた。
「なぜお前がビザンティラを名乗っているの？」
低いが歌姫のようによく響く声である。周囲の役人たちがはっと顔を上げた。
「贋者だったのか……」
彼らのざわめきを気にも留めず、ジャーギアンはただ冷たい微笑をたたえている。そしてカイチスもまた、間近にせまった彼女の容姿に魅入ったまま、指いっぽん動かせなかった。
「その草摺はどうしたの？　ビザンティラはどこにいるの？」
にこやかなジャーギアンの顔が、だんだん凄味を帯びてくる。静かな口調がかえって怖い。
「お前、バルギアード様がおっしゃっていたさすらい人の娘なの？　お前はルド様のなに？　どうしてお前などがあの方のお傍に侍っているの？　私とメブの契りをした方になりすますとは、いい度胸ね」
カイチスの顔からさっと血の気が引いた。
メブの契り？　こっ、この人がビザンティラと。
かつて、ルクタは教えてくれた。女武人のうなじの傷は分離脳を取り出した痕だと。ビザンティラはこんなにも美しい魔物と契っていたのか。
「答える気がないのなら、生かしていてもしかたない……」
ジャーギアンの顔つきが一変した。くわっと口を開くと暗赤色の洞に鋭い牙が林立するのが見える。
もうだめ。
カイチスはぎゅっと目を閉じた。
ごめん、ビザンティラ。私、代役にもなれなかったね。
その時。
天窓が割れ、ガラスの破片が降った。ジャーギアンは鼻面に皺を寄せ、上を仰いで牙を剝く。
「なに、ディエルかっ？」
部屋に躍り込んだ金色の鳥は、そのまま黒豹の女に体当たりを敢行する。ジャーギアンは、よろめきざま、獣の前脚で鳥を薙いだ。鋭い爪にひっかけられた羽毛が、ゆっくりと絨毯の上に舞い落ちる。
黄金の巨鳥はカイチスを背に庇うようにして立った。対するジャーギアンは、体毛を膨らませて低く構える。彼女は歯の間から絞り出すような声を出した。
「ディエル。どこまでも邪魔なやつ」
漆黒の身体が跳躍した。受けてたつ鳥も大きな翼を伸べる。空中で絡み合った二つの色は、唸りと羽音を撒き散らした。
ようやく我にかえった役人が駆け寄ろうとするのを、
「手出しは無用よ！」
と、体を離したジャーギアンが一喝する。
彼女にはなぜか余裕があった。赤い唇がにいっと吊り上がる。
彼女は鳥の後ろに縮こまるカイチスをぴたりと見据えた。
「お前、そうやって庇ってもらっているつもりだろうけど。いいの？」
「え？」
「ディエルはね、人を騙すのが得意なの。ルド様が私を置いて荘園を出てゆかれたのもこの鳥のせいよ。澄ました顔をして、私からルド様を奪った……。ふふ、言葉を話せないぶん、忠実にみえるのかしらね。でも本当は、私などよりよほど血の匂いが好き。ディエルは皇帝陛下の花嫁をお護りするために訓練されているのだから」
いらだたしげに翼を振るディエルの後ろ、カイチスが総毛だった。世界が止まってしまったかのような静寂。肌に雨の感触がある。破れた天窓から、細い雨が音もなく部屋に降り込んでいた。ジャーギアンの底知れぬ瞳が、ちかりと光った。
「お前はずっとビザンティラについていた。一緒に行動し、たぶん……仲もよかったでしょうね」
彼女は唇を舐め、ひとことひとこと、言い聞かすように喋る。
「ディエル、よく考えてごらん。この女こそ、ルド様に『言い寄る者』ではなくて？」
少女の脳裏で記憶がはじけた。
言い寄る者にはことごとくの死。銀炎狼の言葉だ。これが、ディエルの呪縛だったとしたら。皇帝の許嫁を守護するよう訓練された鳥なら、ビザンティラに親しくし、言い寄ろうとする下賤な者を排除しようとするのが本来で……。
「ディ、ディエル？」
カイチスの声は震えていた。鳥の後ろ姿はゆるがない。細い首を凛と上げ、冠毛を立てている。その首がふうっと少女に向いた。
カイチスはディエルの瞳のなかに狂気の色を見る。
鳥は激しい勢いで翼を広げ、カイチスに襲いかかった。
「やめてえ！」
カイチスは顔をかばった。右手の手の甲に焼けつくような痛みが走る。
「いたっ」
鋭い嘴についばまれた甲を左手でおさえると、肩の肉を爪で摑まれた。
「やめっ……やめて、ディエル！」
叫んだその口を、翼の一撃で殴られる。鳥は何度も小柄な少女に体当たりをする。カイチスは、首が熱くなり、胸元を血が滑り落ちるのを感じた。どこかの皮膚が破れたようだ。それでもディエルは容赦なくあらゆる角度からどしんどしんとぶつかってくる。カイチスは、ただただ自分の躰を小さく抱いて守った。
いつしか、羽ばたきの音にジャーギアンの哄笑が混じっていた。
「どうしたの？　首を折れば助かるのに。なにも抵抗しないうちに挽き肉になるわよ」
太腿にディエルの足爪が食い込んだ。カイチスは苦痛をこらえながら獣人を睨む。
「……」
「なんですって？」
ジャーギアンの眉が顰められた。
「……やっ、いやよっ！」
血のしたたる顔をあげ、カイチスは叫ぶ。頭を振ると、雨粒と血が毛先から飛び散った。
「ディエル、ビザンティラの友達だもの。あの人には私よりディエルが必要なんだもの。死んだって、私、たとえ死んだって、ディエルのこと、傷つけない！」
カイチスは一瞬、ジャーギアンの呆れ顔を見た。が、すぐに喘に額をつつかれ、流れる血が目に入る。彼女は、思いっきり腕を広げて鳥に抱きついた。
「ディエル、お願い。呪縛に負けないでおね……」
か細い躰がずるりと倒れた。カイチスは気を失なっても手は放さなかった。鳥はもがき、たくましい足を振り上げる。指爪を広げて頭蓋を摑もうとして。
しかし、鳥はそのまま動きを止めた。
「ディエル？」
ジャーギアンは、尻尾でいらだたしげに床を打った。何かがおかしい。彼女は、くくん、と鼻をうごめかせた。
「この香り、急に……そうか、ここにいるのね、天つ――」
ジャーギアンははっと言葉を切った。皆がいる場所で、皇帝制度が否定している地母神のことを口にするわけにはいかないのだ。
ディエルはカイチスの茶色い髪を優しくくいばんでいた。冠毛を寝かせ、くくう、と悲しげに啼く。
「苔の匂いで呪縛を封じるとは。でも、それ以上なにもできないでしょう？」
黒い毛並みが艶やかに動いた。カイチスに押さえ込まれたディエルは身動きもままならない。たとえ自由の身であったとしても、正気のディエルは少女のそばから離れなかったであろうが。
微動だにしない鳥を前に、ジャーギアンは妖艶に笑った。
「網をかけて荘園へ運んで。契った私を捨てまで選んだ鳥と、その鳥をよこすほどの娘。大切なものを二つもお預かりすれば、きっとルド様ご本人が引き取りにみえるわ」

言葉は姿を消して漂う〈天つ乙女〉に向けられていた。挑発しているのだ。ビザンティラが荘園に来るように、と。

美しき獣人は、網をかけられるさまを冷やかに見ていた。覚悟が決まったディエルは、カイチスの傍で首を上げ、毅然としている。賢者のごとき落ち着き。しかし双眸には激しい憎しみが宿り、彼女をはっしと睨み据えている。

金の鳥と少女が魚よろしく網にくるまれると、彼女はディエルに顔を近づけた。

「ご立派ね、ディエル。逃げ出す自信があるのかしら？　それとも、そんなにルド様……ビザンティラを信じているの？」

ジャーギアンは、いきなり、ディエルの翼の付け根に牙を埋めた。鳥の叫びが砕かれた天窓から空へ抜ける。ぺっ、と羽根を吐き出したジャーギアンが囁いた。

「いまは殺さないわ。ルド様の目の前でゆっくり苦しめてあげる」

彼女は、口元の血をちろりと舐め上げた。

湿布を替えようとしたベリアは、ふう、と息を吐いた。あれほど躰を休めるように言ったのに、武人の瞳はらんらんと輝き、部屋の隅の暗がりを凝視している。

「ビザンティラ、そのようなことでは治る躰も治りませんわ」

うなじを庇ってうつぶせた女は、不機嫌に地母神を見上げる。

「弱った腕の筋肉を取り戻す訓練を止められたのはしかたないが、こうして目を開いているのもだめなのか？」

「あなたはすこしも養生してくださいませんのね。訓練と称して肉体をいじめるか、そうやってご自分の心をいじめるか。ご心配はお察しいたしますが、六度もの手術に耐えてくださったんですもの、もう少し我慢なさってくださいまし。癒しの効果もじきに表われましょうから」

「判っている。しかし、ディエルもルクタの魂も戻らないので、少し……。そういえばエオタは？」

「戸口の外におりますわ。お客様をお迎えに」

「客？」

「ええ。エオタが申しておりましたでしょう。あなたの弓を携えた不可思議な少年……あら、ちょうど舟がついたようですわね」

草を固く編んだ扉を開くと、強烈な水の匂いがした。海水ではなく真水の香り、雨の匂いだ。ビザンティラは枕許の長剣に右手をかけ、戸口を注視する。利発な子供だと聞いているが、いったいどんな客が来るのか。油断はならないのだ。

戸口に影がさした。次にビザンティラの目に飛び込んだのは、ほの暗い空を背景にした、きらめくような金髪。

「ビ、ビザンティラ？」

ローリは両脇でこぶしをつくって立ちすくんだ。髪や服から滴が落ちるのも構わず、真っ青な瞳を大きく見開いたままじっとしている。

「あなたが、ビ、ビザンティラ？」

あまりまじまじと見つめられるので、冷静な女武人は珍しくきょとんとしてしまった。

「そ、そうだが……うわっ」

ビザンティラはたじろいだ。少年の空の色の瞳に涙が盛り上がっていくのだ。かわいらしい顔が見る間に歪む。

「うわーん、ビザンティラぁ、会いたかったよぉ」

「っつ、そんなにしがみつくと傷が」

抱きつかれたビザンティラは、ベリアとエオタに助けを乞う。

「何なんだ、これは」

「さあ」

弓を抱えたエオタも呆然としている。ローリはビザンティラに会いたがっていたが、これほどまでに過剰な反応をするとはエオタも想像していなかったのだ。

「ビザンティラのほうこそ、何かお心当たりはありませんの？」

問われた武人は傷のある首を勢いよく横に振って痛めをしてしまった。

「僕、僕っ！　ずっと会いたかったの。ビザンティラに会うのが夢だったの。だから本当はカナンに残るべきだったんだけど、心残りがあったままで荘園へ連れ戻されるのはいやだったから、来ちゃったんだ。僕、会えたんだね、やっと。嬉しいよぉ」

「た、頼む。泣くか喋るかどっちかにしてくれ。それができないなら少し離れて。頭が痛くなりそうだ」

もてあまし気味のビザンティラを、ベリアが笑う。

「カイチスといい、この少年といい……素直な者はあなたの仮面を剥いでしまうようですわね。いえ、よろしいのですよ。あなたが厳しい顔をなさってないなんて、ほんとうに久しぶりのことですもの」

ビザンティラは反論しようとして、諦めた。床にぺたんと座り手放しで泣く少年は、やかましいと思いこそすれ、どうしても憎めない。何か懐かしいような気分がするのは、自分がなくしてしまった純粋さを彼が持っているからなのだろうか。

彼女の大きな掌が、ぽん、と金色の髪の上に乗った。

「ローリ、と言うんだそうだね。ゆっくりでいいから、事情を話してくれるか？」

少年は、ひくひくしゃくり上げながら、それでもどうにか話す努力をする。

「僕、伝えに来たんだ。荘園はビザンティラがいたころとは間取りが変わってるから。それと」

その時、細い悲鳴が流れた。部屋の隅に静かに横たわっていたルクタに魂が戻ったのだ。白い髪を乱してとび起きた末妹の顔には血の気がない。

ビザンティラの顔に武人らしさが戻った。

「ルクタ、カイチスとディエルは？　ジャーギアンの首実検は行なわれたのか？」

胸の前で指を組んだ地母神は、細かく震えている。

「二人は……網をかけられて荘園へ。あなたをおびき寄せる囮にするつもりなのですわ」

「なんだと？」

ルクタは顔を覆い、いやいやを繰り返す。

「雨の匂いに邪魔されて、緑の香りがうまく届かなかったのです。カイチスは呪縛のかかったディエルを庇って怪我を……。そのディエルもジャーギアンに噛まれて深手を負ってしまいました」

ビザンティラの喉から唸りが漏れた。

「私、荘園を囲う砦の前まで追ったのですが、どうしてもそれ以上は進めなくて」

「やはり入れないのね、荘園には」

エオタが肩を落とす。彼女たちは長女ムスタを探して何度も荘園を訪れていた。しかし身軽なはずの魂ですら、見えない壁のようなものに拒まれて中へ侵入できないのだった。

「ムスタが妹たちを入れたがらないんだ」

突然会話に参加した少年に、一同が驚く。背筋をぴんと伸ばして正座したローリは、泣き喚いていたときとはまったく別人のよう。

「彼女はいまの自分の姿を妹には見せたくないんだよ」

「そんなに弱っていらっしゃるの」

菫の瞳が曇る。ローリはただ、こくんと頷いた。

ビザンティラが、きっと顔を上げる。

「あなたがたが行けないのなら、私が行くしかない」

「あっ、まだ起きてはなりません！」

「癒しの術が済んだとはいえ、まだなんの効果も……」

片膝をついたビザンティラは、左手で乙女たちをさえぎる。右手には長剣と籠柄の剣〈開闢の剣〉が握られている。彼女は二振りの剣を、ちゃき、と躰の前に構えて、強い目をした。

「あの二人が死んでしまったら、私も後悔で生きてはおれまい。行かせてくれ」

立ち上がろうとするビザンティラ。その肩に、柔らかいものが触れた。

「だめだよ、ビザンティラ。あなたはまだ荘園に行っても戦えない」

「ローリ……」

武人の肩に手を置いた少年は、〈開闢の剣〉の銀の柄に目を落とす。

「これは〈晨明の剣〉をとりだす鍵だね。でも、あなたがビザンティラと名乗っている限り、あの剣は扱えない。あれが使えない限り、荘園の優秀な獣人たち相手に、あなたの勝ち目はない」

「どうしてそんなことを」

ローリは唖然とするビザンティラの肩をぐいと引き寄せる。なんて澄みきった瞳なんだろう、と武人は思った。一点の曇りもない青い瞳……。

「だから早く躰を治して。そして――そして、ルカスを殺して！」

「お前はいったい」「ローリ！」

幼い子供から出た剣呑な言葉。女たちのあいだに衝撃が走る。ビザンティラの肩に置かれた手に力が加わった。

「ビザンティラの他に、ルカスを殺してくれる人はいないんだ。失敗は許されないんだよ。いまはじれったいだろうけど、勝算がないうちに出かけたりしないで」

この頬の丸い子供にいったい何があったのだろう。それはいま質問してもいいことなのだろうか。逡巡しているうちに、ふっと子供の表情が和らいだ。

「大丈夫。カイチスとディエルは、ムスタがきっと逃がしてくれる。僕もこれから手伝いに行くから」

「無茶なことを言うな！」

ビザンティラは思わず怒鳴ってしまった。

「行くって、あなた、いまから？　すぐに？」

心配げなベリアに、ローリはにっこりする。

「ビザンティラに会えたから、もう心残りはないんだ。どこ踏んで荘園に連れ戻されてもまあいいかって思ってる。それより、ビザンティラ。もしもカイチスとディエルが無事にあなたのところまで戻って来たら、僕のこと好きになってくれる？」

「え？」

ローリはビザンティラの顔を見上げる。真摯なまなざしだった。

「で、もし僕も一緒に帰ってきたら、よくやったって誉めてくれる？」

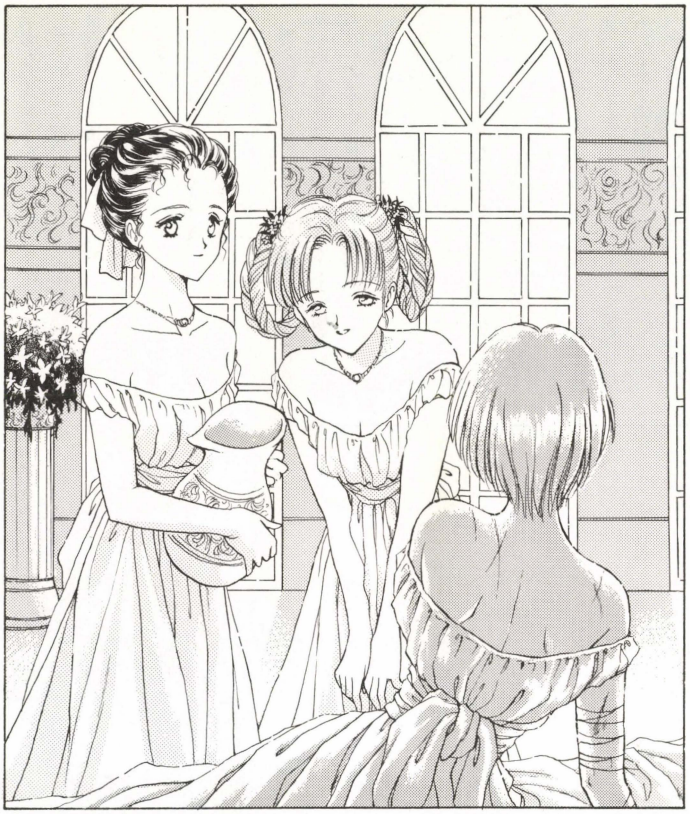
「どうしても、行くつもりだな？」

少年はそれには答えなかった。

「僕のこと、ぎゅっと抱いて、大好きだよっ

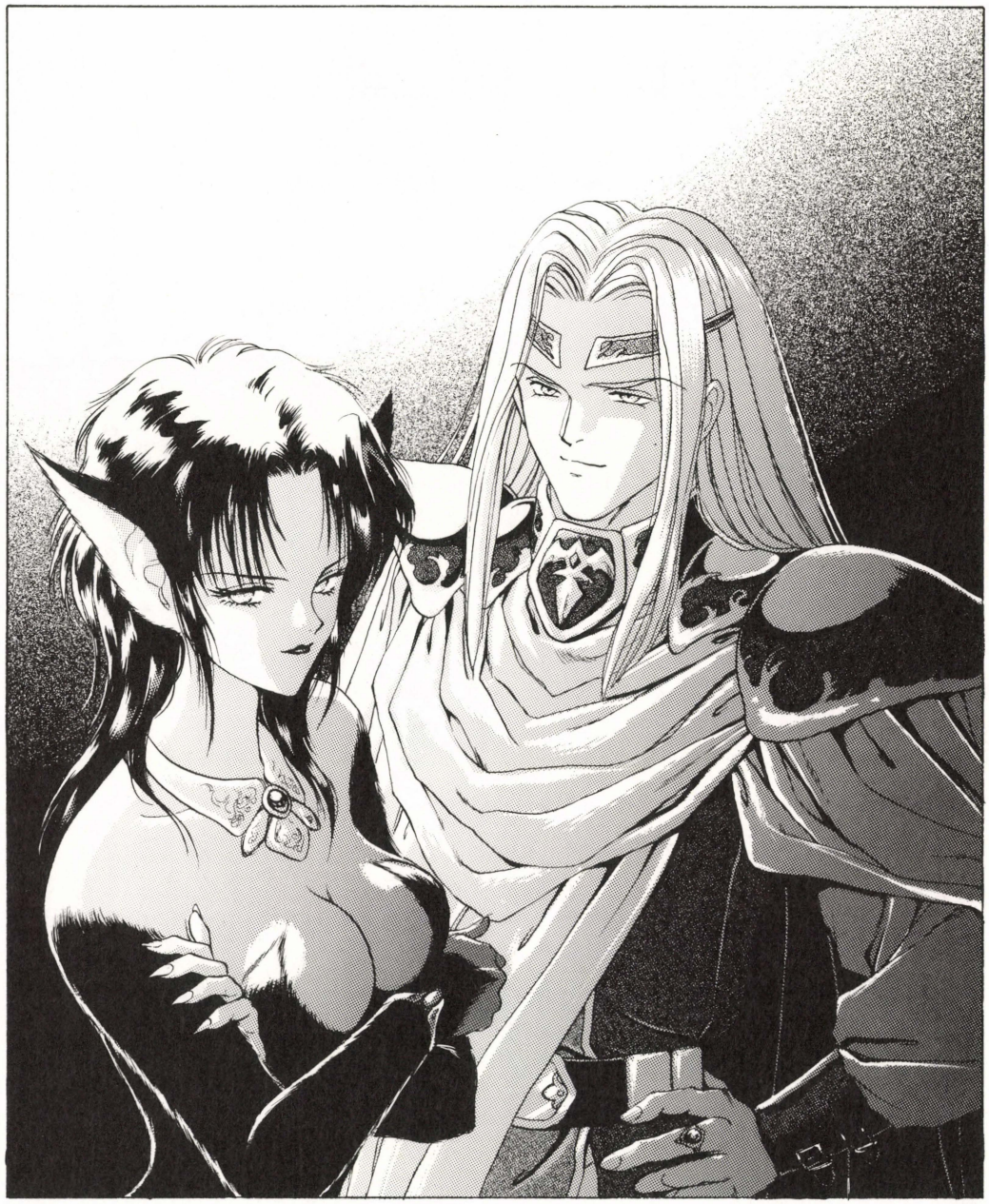
暁のビザンティラ

て言ってくれる？」
「あ……ああ」
「よかった。約束だよ。じゃあ」
「待て」
すでに戸口を向いていたローリは、躰をひねって武人を振り返る。ビザンティラは憮然としていた。
「私は二度、大事な者を送り出した。二人が帰らない今、こうして悶々としている。会ったばかりとはいえ、私と関った前をその三度目にするのは、絶対に、いやだ。だから一人では行かせない」
その脅すような言葉のなんと優しい響きか。ビザンティラはあんぐり口をあけた少年の前に胡座を組んで座った。
「でも、ビザンティラ、まだ躰がだめだよ。それとも僕が信用ならないの？」
「いいや、そこまで内情に詳しいのなら信用せざるをえまい。その小さな口で大口を叩いた度胸も買う。ただし、私も岸に上がる。むつかしい治療は済んだし、報奨金稼ぎが海にまで手を伸ばしているからもうどこにいても同じだろう。それに」
「そ、それに？」
顔色を窺う少年に、ビザンティラはほんのり笑みを浮かべた。
「泣き虫の少女と甘えん坊の子供を抱いてやるのは、一刻でも早いほうがいいだろうからな」
ローリが、くすっと肩をすくめる。
「ビザンティラったら、少しもじっとしていられないんだね。なんでも決めて、なんでも自分で動いちゃうんだ。うらやましいな」
ああ、と、少年の感無量の声が流れた。
「どうであれ、嬉しい。一緒にいられる時間が増えるんだから」
なぜにここまで自分を慕うのか、ローリはうっとりした表情だ。
ビザンティラは、ふと不安になった。彼の喜こび方に、言いようのない儚さを感じて……。
世界の西の果て、イズベルド山脈の麓に、長大な砦があった。石組みの壁は山を塞き止めるように弧を描き、空をゆくものの他には何者も侵入できない。
カナンの真西はるかにある唯一の門。そこをくぐるとき、カイチスは一度、目を開いた。彼女とディエルを運んできた役人から荘園の巫女たちに身柄が引き渡される、その話し声で意識を取り戻したのだった。
門の両脇には見るからに狂暴そうな針皮熊が、よだれを垂らしながらうずくまっている。とげとげの黒い小山のようなメブを、カイチスは悪夢の出演者のように思いつつ、また奈落へ引き込まれてしまった。
痛い……痛いなあ。躰中の皮膚が赤剝けになったみたい。この網、目が荒いんだもん。じんじん熱いのが傷口なんだろうなあ。いったいいくつ、傷、あるんだろ。ビザンティラに会ったらしっかり叱ってもらわなくちゃ、ディエルのこと……。ディエル……そうだ、ディエル、大丈夫かな。元に戻ったかな。ディエル……。
「……エル」
カイチスは自分の声ですっかり目が覚めた。



ここ、どこ？
白くて綺麗な天井だった。背鬼犬の村の酒場くらいの広さがあるだろうか。白壁には花の絵が並べて架けてある。大きな窓からはまばゆい光が差し込み、テーブルの上の柑橘類が太陽のように光っていた。
「そうだ。荘園なんだ」
カイチスは床に柔らかな布を敷いた上に寝かされている。傷には包帯が巻かれ、亜麻色のたっぷりした長衣に着替えさせられていた。
「あら、気がついたみたい」
「何か食べる？」
同い年くらいの少女が二人、カイチスの顔を覗きこむ。結い上げた髪からは香油が匂いたち、カイチスとおなじ長衣が吹き込む風に優しく靡いた。
「あなたたち、巫女、なの？」
「そうよ」「荘園へようこそ」
花のように笑う。どうしてこんなに晴れやかに頬笑むことができるのかと思うくらいに。
「ディエルは？　金の大きな鳥は？」
「ああ、あの籠のことかしら」
少女の視線を追うと、ちょうどディエルが横たわれるくらいの竹籠が見えた。
「怪我をした悪い鳥が入っているから触らないようにって言われているのよ」
「死んでもいいけどあえて殺さないようにって、ジャーギアン様が」
「な、なんてことを」
カイチスは唇を噛んだ。いきさつを知らない純粋な少女たちは、どうして彼女がそんな反応を示すのか判らない様子である。
「あの、それから、ジャーギアン様からの伝言よ。ここでは好きなようにしていいって。ただし、逃げようとしても無駄だから」
「無駄……」
たしかに。門を見張る獣を見ても判ることだ。荘園にはあんなメブやジャーギアンのような獣人がたくさんいるだろうし。
「私の力では逃げられないな……。かわいそうに、あなたたちもここから出られないのね、きっと」
少女たちは怪訝そうだった。
「どうして逃げようなんて思うの？」
「こんなに素晴らしいところなのに」
カイチスは反論をしかけたが、口を閉じる。そうだ、何も知らないのだ、この娘たちは。以前の自分がそうであったように。
「消化のいいものを用意するわね。食事をしたら、庭に出ましょう」
「かわいいメブがたくさんいるのよ」
巫女たちは無邪気にそう言うと、ぱたぱたと駆けていった。
半月を少し過ぎたマルクリスが、同じ形のメブマリドを左下に連れて天高くかかっていた。昼下がりの太陽は怪我人の目を射る。
カイチスは眩しさに目を眇めながらも、あたりの風景から視線をはずせなかった。
「ここが、荘園」
広大な庭は一面の芝。緑の地を横断するコル川の源流は、銀の帯のように煌めき、子供の笑い声のようにさざめいていた。あちこちに植えられた花々はかすかな風に吹かれてゆったりと音を振り、芳香をたちのぼらせている。遠くの噴水が、紺碧の空に小さな虹を描いた。
芝に横たわっているのは、さまざまな獣。あの恐ろしい背鬼犬や跳山猫も、ここではのんびりとうたた寝をしている。草を食む地走の群れ、梢で啼いているのは、懐かしい小鳥たち。
こんな夢のような土地があっていいものだろうか。
カイチスは呆然と立ち竦んだ。
「ね、すばらしい楽園でしょ」
巫女が胸を張る。
「ここで遊んでいるのは、次の〈儀式〉を待つメブたちなのよ」
「契りをしていない私たちの言葉でさえ、ちゃんと聞いてくれるの。なんだか未来を考えるとうっとりしちゃうわ。いまに全部の動物がメブになって、世界中の人間と動物が仲良く暮らせるのよね。そのお手伝いをしてるかと思うと、ぞくぞくしちゃう」
「そうそう。この幸せをルカス皇帝陛下に感謝しなくちゃ」
幸せ。そう、彼女たちの言い分はある側面では確かに正しい。しかし、兄の悲劇のこと、分離脳のことを思い出すと、カイチスにはメブと人間が真に仲良く暮らせる世界など、とうてい信じられなかった。
巫女たちはカイチスの複雑な表情にも気づかず、知識を披露し続けている。
「いまはまだ数は少ないけど〈メブ選び〉近くになると、奥の院から出てきたメブたちで、このお庭がいっぱいになるのよ」
「奥の院って？」
「ほら、あそこ。二階が奥の院よ」
巫女は、後ろを指さした。たったいま出てきた二層造りの建物をカイチスは見上げる。白亜の露台は陽を受けて白く輝いているが、ガラス戸はぴっちりと日除け布が閉じられていた。
「あそこにルカス皇帝陛下がいらっしゃるの。私たち巫女は入れないけど。村々から連れてこられた動物は、あそこに行くと従順なメブになって出てくるのよ」

「メブになって……じゃあ、あそこにムスタさんも。〈地母神・天つ乙女〉もいるのね」
一拍おいて。二人の巫女は、ぷうっと噴き出した。
「やだあ、なに言ってるのよ。〈天つ乙女〉なんて伝説の神様じゃないの」
「神は皇帝陛下！　あなた、どこの村の者か知らないけど、いったい何を習ってきたの？」
カイチスはなんだか喉の辺りにしこりができたのを感じた。
あれ、どうして涙が出そうなんだろう。
カイチスは涙をこらえながら考える。そして自分の悲しみの正体に気づいた。
ここはあまりに幸せだった。美しく平穏で。そして、目の前の同い歳くらいの少女たちは、自分たちの幸せがルカスとともにあると思っている。
彼女たちは、ルカスを信じて疑わずメブとの楽園を夢見てなごやかに生きている。その穏やかさが、悲しかった。それがまやかしの幸せであると知っているこの身も、悲しかった。
カイチスは、ビザンティラの苦しみの一部をやっと共有できたような気がした。世界にはこの巫女たちのような無知な手合いが溢れている。カイチスもかつて、その一人だった。ルカスの教育が行き届いた、荘園に憧れる無知な少女で……。
「それでも……〈天つ乙女〉はちゃんといるの。すっごく賢い女の人なの。ルカス皇帝、自分の治世に都合が悪いからって、いないように言い張ってる、だ、だけ、で……」
「やだ、何？　泣いてるの？」
ビザンティラは孤独なのだ。彼女は、人々の思う幸せにあえて背を向け、たったひとつ、自分の信じる幸せのためにずっと戦っているのだ。ひとりで、この穏やかな楽園とみんなの夢を否定していかなければならないのだ。
「あなたたちにも今に判る。あ、あの人、ビザンティラ、頑張ってるから、き、きっと今に本当のことが――」
「おもしろそうな話しだな」
カイチスは男の声にびくんと躰を震わせた。目の前の芝に落ちる長衣の影。
「まあ、バルギアード様、ジャーギアン様も」
巫女たちが腰を折って挨拶する。バルギアードはゆっくりと手を振り、下がってよい、と低く命じた。
「久しぶりだな」
男の唇が歪む。カイチスは芝の上をじりじりとあとじさった。バルギアードの横合いから、しなやかな黒豹が前に出る。
「荘園の素晴らしさを見せれば、うまくしたらルド様を説得してくれるかと思っていたのに。雑音をばらまかれては困るわね」
「死んでもらったほうがよくはないか？　おびき寄せるための情報は〈天つ乙女〉に持って帰ってもらったんだろう？」
バルギアードは顎を撫でながらさらりと言う。ジャーギアンは、半分毛皮で覆われたふくよかな胸の前で腕を組んだ。
「そうね。餌のありかは伝わっているのだから、用がないわね。あの方がお見えになって……この子の死体の前でディエルを殺す。そういうのも面白いかもしれない」
女の白い腕が上がった。
カイチスは、ひっと息を呑む。
花をつけた低木の茂みから、建物の陰から、五人の獣人たちが現われたのだ。みな、動物の優秀な資質をうまく混合できた例として、荘園に召し上げられた者たちだった。捻蛇の頭を持つ性別の判らぬ者、額と肩先に槍猿の角を生やした青年、濡蜥蜴の毒液で全身をてらてらと輝かせている女。あとの二人は双子のようだった。同じ顔の少年と少女が黒くて短い外套をきりりと身体に巻いている。蝙蝠との複合体？　それともっと恐ろしいものを隠しているのだろうか。
「わ、私を殺したって、ビザンティラ、言いなりにならないわ。怒ったビザンティラ、怖いんだから。あんたたちも無事では済まないし、まして皇帝の花嫁になんか、ぜっーたい、ならない！」
長身の男がうつむいた。肩が震える。



「何がおかしいのっ」
バルギアードは、食ってかかるカイチスを軽くいなした。
「ふふっ、我々は、ルド様が名前を変えてここをお出になったときから、あの方が素直に婚儀に臨んでくださるとは思っていないさ。しかし捕らえてしまえば、またジャーギアンの分離脳を埋めることができる。さぞや口答えのないおとなしい花嫁になられるだろうよ」
「分離脳……？　だって、それはもう、ビザンティラが取り出して」
獣人たちの目が一斉に三日月になった。表情の動かない蛇人間ですら、炎のように舌を閃かせ面白がっている。濡蜥蜴の女が、ねとつく唾液をひきながら口を開いた。
「あなたぁ、よおく考えてごらん！？　〈儀式〉の時にたった一つの分離脳の種を吐きだすのはぁ、ただのメブだろう。私たちゃーメブじゃないわよぉ。分離脳が縁組みした、優秀な資質を持つ人間を両親とするぅ、生まれながらの獣人なのよぉ」
彼女が動くと芝の上に粘液の光る帯ができた。
「特にぃ、ジャーギアン様は皇帝陛下の自慢なんだあ。強くぅ、美しくぅ、賢い。この方はぁ、陛下の理想世界を象徴でぇ、人間をも動物をも超えた生き物、進化の最先端だあ。ルド様を取り戻すためならぁ、十でも二十でも、分離脳をお作りになるよぉ」
「そっ、そんな」
化け物、という言葉をカイチスはすんでのところで飲み込んだ。

双子が同じ動作で髪をかきあげ、ぴったりと声を重ねる。
「皇后陛下となられる人に侍るなら、ジャーギアン様くらいの資質がないとね」
ジャーギアンは二人の言葉が気に入ったらしい。後ろから双子の肩を抱き、カイチスを見下した。
「不釣り合いなのよ。あなたも、ディエルも。さあ、覚悟なさい。ルド様との思い出を全部さらえるくらいには時間をかけてあげるから」
双子は、きつく巻いていた外套をゆるめたかに見えた。
「ああっ」
外套ではない。ふわりと広がったそれは一瞬、黒い翼のように思えた。が、次の瞬間には、ばっと音をたてて糸状のものにほぐれる。投網狐の触手だ。
「いやああっ！」
のたうちながら伸びる触手の網を見ながら、彼女は我知らず、地母神に祈る形に指を組んでいた。ぎゅっと目を閉じる……。
が、触手のかわりに届いたのは、バルギアードの憎々しげな声だった。
「ムスタ」
目を開くと、自分と獣人たちのあいだに陽炎がたっていた。いや、はっきりとは見えないが、そのぼやけた輪郭は女性の躰。
「地母神、ムスタ様……？」
頭の部分がかすかに揺らいだ。カイチスはもやもやした影に頬笑みを見る。〈純血の天つ乙女〉の長女は、銀片の触れ合うようなかすかな声で喋った。
「バルギアード、ジャーギアン、もう殺生はおよしなさいませ」
男の手が大きく横に振られる。
「あなたこそ、我々のやり方に口を出すのはもうやめてもらおう」
影が、りん、と鳴って反駁した。
「いいえ。地母神への指組みをする者に手出しはさせません」
バルギアードはにやりとする。
「ほう、どうやって止めるおつもりですか？
生ける屍のあなたが」
「たとえ肉体は脆弱だろうと」ムスタは影を少し濃くした。「魂は健全ですわ。このまま人の形をとって、巫女や荘園の外の人々に〈天つ乙女〉の存在を知らしめてもいいのですよ。皇帝は世界を創造した神ではなく、神でいるために本当の人間の祖である私たちとその知識を封じた小心者だと」
バルギアードは歯を食いしばった。それでも不敵な笑みを崩さない。
「それができるのなら、どうしていままでしなかったのだ。いまさらそんな脅しをかけても……」
「外の世界を知ったからですわ」
彼女の声には広がりがあった。温かさと、余裕。
「私ひとりが真実を告げても、人間たちは一時混乱するだけ。そう思っておりましたの。私もあなたがたの手によって命を落とし、そうなれば替えの者として妹たちにも害が及ぶ……なにも得はなかったのですわ。けれど、いまは違います。外には希望の人がいるのですね。私が小さな火を灯せば、その人はきっとそれを暁の光となして、この闇の世界を照らしてくれますわ」
ビザンティラのことだ、とカイチスは悟った。獣人たちも意を汲んだのか、ぎりぎりと歯を擦り合わせたまま黙り込んでいる。ムスタはくるりとカイチスのほうへ向き直った。
「さあ、ディエルを連れて私の部屋へいらっしゃい。薬をつけて進ぜましょう」
「あ、はっ、はいっ！」
……バルギアードは、眼球の血管が破れるほどの勢いで二人の女の背を見送る。
「役立たずが取り引きなどしおって」
「どうしてムスタは外の世界のことを知っているのでしょうか」
「判らん。が、まあいい。そろそろムスタの扱いも考えなおさねばと思っていたところだ」
バルギアードは、ふん、と鼻を鳴らした。
「ジャーギアン、お前にもすべきことがあるはずだ。皇后のそばで称賛と権力にひたりたいのなら、とるべき行動はひとつだと思うが？」
「ふふ。素直におっしゃったら？　はやく私を影の征服者にしてくれ、って」
美貌の男は、ぴく、と眉を上げる。黒豹は、いたずらっぽく笑いながら、ぬめるように体をかわした。
「ともかく、ムスタがああ言い出したからには急いだほうがいいわね。今夜から、自分で捜索に出ます。私も早くルド様に会いたいし」
そう言って、魔性の女はうきうきと髪を撫でつけた。
カイチスは、ディエルのはいった籠を抱えて階段を上った。ぐったりしたディエルは重く、自分も怪我をしている。彼女は何度も籠を置いて息を整えなければならなかった。
奥の院へと続く螺旋階段は、大理石を連ねた広々としたものにも関らずなぜか暗さを感じる。一階や庭の明るさが別世界のよう。階段だけではなかった。二階の廊下の窓は、一つ残らず日除け布が閉じられ、夕刻にまだ間があるというのに闇がわだかまっている。
「カイチス」
ムスタは姿を見せないままに呼ぶ。さっき会ったばかりの地母神がなぜ自分の名前を知っているのだろう。カイチスは首をひねりながら声に従って大きな扉を開いた。
「お邪魔、しま、す」
しんと寒い。寂しく広い部屋。明かりは壁ぎわに置かれた灯火だけ。弱々しい光の中で目を引くのは、縞模様のある石柱だった。遺跡にあった、人の資質を読む太古の道具。
正面に紗幕がかかっていた。そのむこうで灯がひとつ生まれる。光が幕に滲むと、細い女の影が映る。
「こちらへ。私の姿を見ても驚かないようにね」
幕が開く。ベッドの上に腰掛けた女は、白い髪を長くたらしていた。
え。この方がムスタさん？
カイチスは動けなかった。
ムスタは、エオタとルクタにそっくりだった。花飾りを刺しているのは雪白の髪、大きな菫色の瞳、豊満な胸。しかし彼女から生気というものが感じられなかった。八十年も囚われ、メブをつくり続けていた〈天つ乙女〉は、躰の中にわずかに残った命の灯をようやく守っている風情なのである。
彼女はやつれた顔に精一杯の笑みをたたえた。
「私に同情してはいけませんよ、カイチス。私は憐れむ価値のない女なのですから」
「そんな」
ムスタは少女を優しく手招いた。近づくと、美の化身のような顔には張りがなく、指先が細かく震えているのが判る。ムスタは、ふらふらした足取りで棚から薬壺を取り、カイチスの傷に塗った。
「あなた方はきっと私のことを恨んでらっしゃるのでしょうね」
半身を灯火に照らされた乙女が寂しげに言う。
「すべては私がここに囚われているのが元凶なのですわ。地母神と崇められる身でありながら、私は、皇帝陛下の意識と獣の血肉を混合し、人々をメブ制度で縛っている……。エオタとルクタにあわせる顔がありませんわね」
「いいえ大丈夫ですっ」カイチスは元気に否定した。「エオタさんもルクタさんも、あなたがむりやり協力させられてるんだって、ご存じです。だから、気を強く持って、ビザンティラが助けてくれるの、待っててくださいっ！」
ルクタは、かすかに首を振った。
「ありがとう。でも、違いますのよ。むりやりだったら、こんなに自分を責めたりはいたしませんわ」
「え？」
天つ乙女は死にかけのディエルの治療にかかる。カイチスは口を結んで彼女の言葉を待った。
ルクタは身じろぎをすると、ディエルの翼を撫で、抑揚のない声で告げた。
「確かに最初は謀られましたわ。先々代皇帝のご病気が重篤だと聞き、悠久の隠遁生活を捨ててここへ来てしまったのです。彼はこの地を立派に治めていましたから……。けれど、彼は健康でした。そして私に詫び、メブ制度に協力してくれと跪いたのです」
「……」
「彼が語ったのは楽園の構想でしたわ。人と動物が心を通わせ、お互いの知性と資質を提供し、共に発展する世界……。私、ふと、夢を見てしまいましたの。女ばかりだったあの遠い野辺の日のように、争いのない豊かな時間を取り戻せるのではないか、と」
浅はかでしたわね、と呟いたルクタは、いまにも壊れそうだった。
「時が過ぎ、ルカス陛下が即位なされ、獣人たちが発生しだしたとき、そんな平和は世迷言だとようやく気がつきましたの。メブの縁組みで生まれた獣人たちは、確かに賢く強い、生命としての理想でしたわ。けれど彼らが望むのは共存ではなくその資質を利用して得る権力だった……。私は気づくのが遅かったのです。だからルド様をあのような目に遭わせてしまったのですわ」
「ルド様って、ビザンティラのことなんですよね」カイチスはおずおずと口を挟んだ。「ビザンティラ、躰が悪いらしいんですけど、あの、あのような目って、どういうことだったんですか？」
ムスタは刹那表情に迷いを映した。
「あの方は本来、皇帝陛下とはご婚儀ままならぬお躰なのです。なぜなら――ルカス皇帝はルド様の実の兄上なのですから」
「えええええっ！」
カイチスは取り乱した。生涯、もうこんなに驚くことはないと思うほど、彼女は驚愕した。
「ルカス皇帝がビザンティラのお兄さん？　実の、お兄さんなんですか」
ムスタはかっくりと首を垂れる。消え入りそうな囁き。
「私がまだ楽園の夢を抱いていた頃、お二人の資質を石柱にかけた私は、嬉しさのあまり正直に申し上げてしまったのです。仮にお二人のあいだに子が生まれるとすれば、それは何一つ瑕のない宝玉のような人間でありま

■ムスタの行動がメブたちに異変を巻き起こした。ビザンティラとバルギアードの最終対決も近い！

しょう、と。それを聞いたバルギアードはジャーギアンをあの方のメブに任じ、ルド様が皇后になっても支障がないようお躰を変じてしまったのですわ」

「そんな……へ、陛下は、兄である自分とビザンティラとの結婚、承知だったんですか？　メブって皇帝陛下の目であり耳であるんでしょ？　だったらジャーギアンのすること、止められたはずだわ。ルカス皇帝、黙って見てたの？」

「カイチス、あなたもさきほど庭で聞いていたはずですわ。獣人とメブは違うのですよ。二世代目のジャーギアンには陛下も力が及ばないのです」

「あ……」

「皇帝陛下がある程度介入できるのは、私が分離脳の操作をほどこしたメブだけ。それも、あなたや外の人々が考えているように、完璧な目、完璧な耳ではありません。数にすれば何万というメブ、それらが見聞きするものは膨大です。皇帝陛下はただ心を白くして、大気の流れのように外の世界を感じていらっしゃるに過ぎないのですわ」

「でもっ！　皇帝のメブは人を殺すわ。小鳥の村の私の家族、殺したわ」

ムスタはカイチスの家族を自分が手にかけたかのように、申しわけなさそうに目を伏せる。

「それは、自然の理と同じ現象なのです」

「……判りません」

「メブ制度を保ち皇帝による治世を揺るぎないものにする、それが分離脳に託された陛下のご意志です。それに反するものがあれば、陛下がひとつひとつに気を留められるまでもなく、メブに秘めた陛下のご意志は不都合を異分子として排除しようとします……。そう、小鳥が誰に教わることもないのに、本能の働きで巣の汚物を捨てるがごとく」

「そ、そん」

唇がわなないて声にならなかった。

兄さん、とカイチスは心で呼びかける。兄さん、つまみ出されたんだね。傷口が膿を出すのとおんなじで誰の気持ちも働かないまま、異分子だ、って……。

カイチスが失なった言葉をムスタ自身が口にする。

「命は……弄ぶものではありません。あなたのご家族もルド様も。ああ、私は愚かだった！　バルギアードとジャーギアンを止めようとしてかなわず、ようやく自分の過ちに気づいたのです。あの者たちの心にあるのは人と獣の幸せな共存ではなかった。皇帝陛下を兄に持つ方のお躰に手を加えたのも、世に並びなき次世代の皇帝を幼少から自分の思うままに教育し、陰で力を振るいたいがため。いわばルド様は私利私欲の犠牲になられたのですわ。けれどバルギアードに従う獣人たちはすでに私の手の届かない存在だったのです」

カイチスはきっと非難の目をしていたのだろう。地母神はさらに続けた。

「二年前、私は一度反抗を試みました。バルギアードが武力を行使して私にメブ制度の存続を迫ったので、彼を欺き、贋のメブをつくったのです。しかしそれが招いたのは厄災だった……用をなさないメブとその主である人間は、獣人たちに殺されてしまったのです。従うよりほかに私に残された道があるとお思いになって？」

少女の躰から力が抜けた。この人も苦しんでたんだ……。

「でもね、カイチス。私、いまは別の道が見えますの。ビザンティラ、彼女がいてくれるのなら」

ムスタの瞳に初めて力がこもった。彼女はぐったりしたディエルを籠に戻し、カイチスに目を据える。

「今夜、あなたを逃がします。私にできる精一杯で」

「え？」

「夜中、月が沈んだら荘園の中が慌ただしくなるでしょう。それは私がこのまやかしの幸せに小さな疑問符を打ち、ビザンティラに些少の償いをした証しです。あなたはかまわずディエルを連れ、大声でフォスタッドと叫びなさい。きっとここから出られますわ」

「あ、でも、それだったらムスタさんも一緒に……」

白い手が少女を遮った。

「私は躰も心もぼろぼろです。メブを産めるのも今回が最後でしょう。もうどうでもいいの……」

「いけません！」

茶色い髪が激しくうち振られる。

「諦めちゃいけないんです。私、いままでも何度も何度も諦めかけました。でも、そのたびに、ビザンティラ、助けてくれて。だから、ビザンティラに償うつもりなら、ムスタさんも諦めないで。妹さんたち、待ってるんですから！」

「妹……エオタ、ルクタ……」

菫色の目に涙が膨れ上がった。地母神様でも泣くことがあるんだな、とカイチスは胸がしんとする。

「ありがとう、判りました。ルド様が諦めなかったように、私も諦めない。カイチス、門のところで待ち合わせましょう。足手まといだろうけれど……」

「はい！」

「では行って。いいですね、フォスタッド、ですよ」

籠を抱いて部屋を辞すカイチスは、一度振り返った。ベッドに腰掛けたムスタは少し元気を取り戻したように思える。彼女はカイチスに泉のように静かな笑みを贈っていた。

夜半。二つの月が砦の向こうに沈むと、空で満天の星が輝きを取り戻す。

庭ではちいちいと虫が鳴いていた。その聲がときおり途絶えるのは、夜行の習性を残した獣人たちが歩きまわっているからだろう。

カイチスはディエルの籠をしっかり抱き、窓辺で息をひそめる。

ビザンティラ、私すぐに、ムスタさん、連れて帰るからね。だから、あんまし怒らないでね。目、ぎゅーって吊り上げて、怖い顔、しないでね。

でも。いったいどんな顔をして彼女を見ればいいのだろう。皇帝の妹であり許嫁、重い宿命に立ち向かう孤高の武人。カイチスは、知れば知るほどに彼女が遠くなるような気持ちがするのだった。

……同じ時刻。

ムスタはひとり、よろめく脚を叱咤して廊下に出、隣の部屋の扉を開いた。

蝶番のかすかな軋みと共に、彼女の眼前に穏やかな風景が広がる。巨大な半球形の寝室、その丸い壁面いっぱいに、明るい色調の絵が描かれているのだった。

緑したたる野原、実り多き森、滔々と流れるコル・イジャの両川、遠景にかすむのはイズベルド山地。数えきれないほどの人々は、手に手に果実を持ち、楽しげに笑っている。そして、彼らの横には甘えるような動物たち。メブ制度が理想とする世界の模式図だ。

色とりどりの鳥の似せ絵が羽ばたく丸天井の下、天蓋つきのベッドがぽつんと置いてある。天つ乙女はそっと歩を進め、淡い水色の幕の前に立った。

「ムスタか」

ベッドに横たわる人は、若い男の声を発した。地母神は裳裾をつまんで礼を返す。

「はい、陛下」

男の、むせるような笑い声が響いた。

「相変らず堅苦しいな。あなたはいつもそうやって私と距離を取る。最期くらい名を呼んでほしいものだ」

ムスタがたじろぐ。

「では、私がなぜここへ参ったのかを」

「知っているよ、ムスタ。苦労をかけた。もうあなたの好きにするがいい。あとはルドにまかせよう」

「ルカス……」

「感謝する。〈地母神・天つ乙女〉よ。ローリはよくやってくれた」

「そう、だったんですか。だからこんなにもお心穏やかなのですね」

ルカスは、低く、うむ、と答える。

「私は私なりに、あなたが好きだった……」

「私も……」

ムスタの懐から煌めきが漏れた。銀の短剣。

「お休みなさいませ、ルカス皇帝陛下」

彼女は短剣を大きく振りかぶった。切っ先が天蓋幕を切り裂き、勢いづいて弧を描く。

「ちいっ、待て！」

扉が勢いよく開くのと、乙女の細腕がベッドに振り下ろされるのとが同時だった。

一思いに、と刺した手元が闖入者の叫びで狂っていた。ルカスは傷ついた右腕を押さえ、苦悶の声をあげる。彼の苦痛を感じ取るのか、階下の庭でメブたちが騒ぎだした。

「ムスタ、こんなに早く行動を起こすのなら、昼間のうちに片付けておくべきだった」

「バルギアード」

長身の男の手には抜き身の長剣が握られていた。ムスタはその冷たい輝きに怯え、じりじりと後退する。バルギアードは、すうっと剣を構えた。顔に宿る残忍な喜び。

「さすがに、神を斬るのは初めてだな」

ムスタの瞳が恐怖に見開かれる。

鑑褸と化した天蓋幕に、神の血潮が散った。

彼女が最期に見たものは、理想郷の図を背負い高らかに笑う男の姿だった。

獣たちが一斉に啼き叫ぶ。カイチスはそのただならぬ声を聞いて、ムスタの言っていた時が来たことを知った。

窓から庭をうかがうと、狂ったように走り回るメブと、狂乱に翻弄される獣人たちが見える。双子も蛇人間も、駆け回り飛び回るメブたちを威嚇しておさめようとしていた。巫女たちも何事かと起きだし、寝間着のまま右往左往しだす。

「うわ、ほんとに大混乱。ムスタさん、いったい何したんだろ」

などと考え込んでいる場合ではない。カイチスは教えられたとおりにディエルの籠をしっかり抱え、

「フォスタッド！」

と叫んだ。

……何も、起こらない。

「なによ、これ。なんかのまじない？　ちっとも利かないじゃないの」

カイチスは焦った。

〈つづく〉

奈津子とのりこの

オホホ大放談!!

お嬢様小説家の森奈津子先生と、ぶっ飛び主婦まんが家の永野のりこ先生による、言いたい放題のコーナーだ。この世にコワイものなんかないざますと、森羅万象ことごとくオホホの剣で斬りまくっちゃう大放談のはじまりだぞ!!

文／森　奈津子
画／永野のりこ

みなさま、ごきげんいかが？

新緑のすがすがしい今日このごろ――といえば、やたらと目立ってくるのよね。休み明け、いちいち、まわりの者に、ディズニーランドに行ったと報告してまわるお大尽様が。

みなさん、待ち時間の長さと、まわったアトラクションの数と、その内容を、ひとつとおりにこやかに話されたあと、きまって、判で押したように強調なさるのよね。「楽しかった」あるいは「また行きたい」と。

だけど、たかがテーマパークで、どうしてあそこまでむきになって「楽しかった」を強調なさるのかしら？　それに、あの、ミッキーマウスに洗脳されたかのような満ち足りた笑顔は、一体、なんなのかしら？

あれでは、ディズニーランドに行かないやつは人間じゃない、ディズニーランドに行っても楽しくないやつは鬼畜生だ、と主張なさっているように聞こえてよ。

もし、ここで、「つまらなかった」と報告した人（例・あたくしの担当編集者ヨネ○氏）が出てきたら、どうするおつもりなのかしら？　彼が「楽しかった」と言うまで、爪に竹串さしたり、背中にろうそく滴らしたりなさるのかしら？

それ自体はなかなかいいアイデアかもしれないけど、こうなると、もはや、ディズニーランド・ファシズムだわ。あたくし、あまり、こういう思想には感心できなくってよ。

あるいは、ひょっとしたら、お大尽様のご報告合戦は、〝子供のように純粋な人〟と評されることを意図したものなのかしら？

だったら、ご自分のお幸せそうな笑顔がいかに多くの人間を傷つけているのか、少しは認識なさっていただきたいものね。

そう。この歳でディズニーランド未経験だなんてバカにされはしないか、早く経験しなくては――とあせっている方、あるいは、行ったけれど楽しめなかったために不感症ではないかと悩んでいる方は、実際、日本国内に推定一億人も潜んでいるのよ！

ここで、そんな人たちのために、あたくし、言わせてもらうわ！　いいことっ？　ディズニーランドに行ったことがあるか否か、それを楽しめたか否か――そんなことは、あなたの人格はもちろん、それに対する他人の評価にも、一切、影響しないものなのよっ！

未ディズニーランド、反ディズニーランドの虐げられし民よ、安心おし！

今こそ立ちあがり、あたくしと共に、お大尽様方に反論の十字砲火を浴びせるのよ！

さあ、いくわよ！

なにが「何度行ってもあきない」よ！

あなた、本当に、心からそう思っていらっしゃるの？　たとえば、人生の大半をディズニーランドに費やしたとしても、あなたは、死後、うかばれるわけ？

なにが「大人も楽しめる」よ！

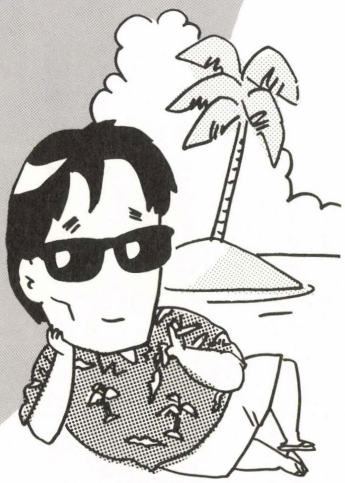
それって、たまたま、あなたが楽しかっただけのことではなくって？　単なる個人的感想を、あたかも絶対的であるかのように吹いてまわるのは、やめていただきたいわ！

もう、お約束のディズニーランド賛美なんて、聞きたくはなくってよ！

まあ、ぶっちゃけて言ってしまえば、たしかに、ディズニーランドは、おおむね楽しいわよ。このあたくしだって、楽しんだわよ。だけど、それをニコニコと講釈してまわるほど、あたくしは素朴で善良な人間ではなくってよ！

火浦功先生の秘密プロジェクトが進行中だぞ。期待せよ！

火浦功の遊んでて



タイトルイラスト/いしかわじゅん

○2月7日

アニメのイベントに行く。

山田正紀さん原作の機神兵団である。

場所は、三軒茶屋の昭和女子大、なんとかホール。

スクリーンの映像に合わせて、フルオーケストラが、その場でBGMを演奏するとゆー、史上初の試みだとか。

日曜日で天気もいいし、（田中）公平さんもゲスト出演して指揮棒を振るとゆーので、二両編成の世田谷線に乗って、のたくた出かけたことだね。

喫茶店でブッちゃん（出渕 裕氏）と待ち合わせて、昭和女子大へ。久々にとまと（あき）氏とも歓談。

イベントは、なかなか盛りあがっておったようだ。

昔の無声映画って、いつもこんな感じだったんだろーなーと、私は思った。

しかし、指揮者というのは、なかなか気持ちよさそうではある。

夜は、例によって酒。

○2月12日

ここんとこ、やたらとワイドショーをにぎわしていた矢ガモが、ついに捕まった。

皇太子妃も矢ガモも貴ノ花も一家五人惨殺も、わけへだてなく扱うのが、ワイドショーのえらいところだ。

その夜。我が家を訪れた、背の高い編集者との会話。

「捕まったねー、あのカモ」

「捕まりましたねー」

「あれ、矢が刺さってても、別に不都合なかったみたいだったけど？」

「下等動物ですから」

「矢じゃなくて、ネギが刺さってたんなら、本人も周りも、それで納得したと思うんだけどなー」

「納得しますかね？」

「するんじゃないか？　カモネギって言うくらいだもん」

「矢ガモ鉛筆削りと言うものを発売するべきでしたね。こう、背中の穴に鉛筆入れて、ぐりぐりっとやる」

「そりゃいいなー。おれ、買っちゃうよ」

「しかし、どうして、ああ騒ぎますかね？」

「そうだよなー。本来、鉄砲で撃って食っちゃうものなんだもんなー」

「矢が刺さってたら食われないということを、そのうちカモも学習する」

「ニワトリも、牛も、豚も、みんな背中に矢を刺して歩くようになる」

「そうなると、人間は、何を食えばいいんですか？」

「矢の刺さってないものだね」

「矢の刺さってないもの……」

「宇宙人とか」

「人間とか」

「……」

作家と編集者は、そこで、ふとお互いの顔を見つめ、期せずして同じことを考える。

——そう言えば、こいつ、矢が刺さってないな。

○2月13日

『プレイメイカー・フットボール』を始めた。

前回の日記で、まだ98版が出ていないようなことを書いたが、実は、とっくに発売されていたのだった。間抜けである。

とりあえず、チームの名前を『テケレッツ』と決めて、選手にボーナス・ポイントを振り分ける。

ヒューストン風のラン&シュート路線が目標である。

昨年度のプレーオフでは、32点差を大逆転されるとゆー、記録的な敗北を喫したヒューストン・オイラーズだが、そういう負け方が、またこのチームには、よく似合うのだ。

勝つ時は、ロングパスがガンガン通って大勝利。しかし、負ける時は、いつもボロ負け。

——そーゆーチームが、私は好きだ。

で。

さっそく試合をしてみた。

相手は、ゲームに付属している12チームの中のひとつ。DSI。

結果は、55対10。気持ちいいくらいのボロ負けであった。

敗因は、ふたつ。

『テケレッツ』のQB（クォーターバック）ヒノマルのロングパスが、DSIのディフェンス陣に、ことごとく阻止される一方、敵のミドルパス、特にRB（ランニングバック）からTE（タイトエンド）へのパスを、うちのLB（ラインバッカー）たちが、いとも簡単に通してしまうのである。（アメフトに興味のない人には、私が何を言ってるのかわからないでしょうが、まあそーゆーもんだと思ってください）

このプレイメイカー・フットボール（PMF）は、その名の通り、プレーをメイクするゲームである。

例えば、三人のWR（ワイドレシーバー）を右サイドライン沿いに走らせて、敵ディフェンス陣をそっちに引きつけてる隙に、ひとりだけ左クロスに出たWRに、パスを投げると言うようなプレーを組み立てるとするでしょ？

練習場だと、きれいにフェイントがかかって、パスが通るのだ。

これで完璧！

おれは天才だ！

そう思って、自信たっぷり、実戦に臨むと、これが見事にうまくいかないのである。

なぜだろう？

それと、もうひとつ。

3rdダウン、残り6ヤードで、どうしてダイブ・プレーなんか使うんだ？

うちのQBは、いったい何を考えておるの

ASONDETEWARUIKA!!

悪いか!!

か?
AIの設定が、どこかおかしいんだろうか?
う〜ん。
さすが、アメリカ人の作ったゲームだけのことはある。
奥が深いぜ。
いつか、うちの『テケレッツ』が、ゲーム付属の12チームに、余裕で勝てるようになったら、チーム・データを遠征試合に出したいと思っているのだが、果して、いつのことになるのやら。
前途は多難である。

○2月20日
蓼科の方にスキーに行く。
TVブロス主催のスキーツアーである。
天気だけはよかったが、ゲレンデはムチャ混み。
リフトに並ぶのが嫌なので、山の上で、ずっとゴロゴロしてすごす。
夜は、温泉とカラオケとイントロあてクイズ大会。
でもって、次の日は、吹雪。
雪の降る日はスキーはしないと決めている軟弱者の私は、朝からレストハウスでビールである。
結局、二日いて、リフトに三回乗っただけで終わった。
こーゆーことだから、スキーがちっとも上達しない。

○2月25日
とりさんの二冊目のエッセー集『とり・みきの大雑貨事典』完成を祝して、三軒茶屋で打ち上げをやる(おもしろいから、みんな買うよーに)。
出席者は、私や鹿野、米田くん、張さんといった、本の中に出て来る登場人物ばかりである。
夜中の三時まで飲む。

○2月26日
終日、PMF。連戦連敗。
パスはどんどん通されるし、ランは止められる。
うちの『テケレッツ』は、いいとこなしである。
何がいけないんだろう?

○3月6日
角川書店の『ザ・スニーカー』創刊を記念して、京都と金沢でサイン会。
朝、ブッちゃんが、いきなり新幹線に乗り遅れるという、大技を出す。
やってくれます。
さすがだね。
サイン会は、おかげさまで、まずまずの成功。
夜は、うまいもんをたらふく食う。
そのあと、京都ロイヤル・ホテルのバーで、ブッちゃんがオリジナル・カクテルを注文するとゆー暴挙に出る。
名前が、すごい。
『御所の宴(ごしょのうたげ)』。
どっひゃ〜っ。
ちなみに、金沢のオリジナル・カクテルは『雪国』でした。われわれの予想では、名前が『百万石』で、絶対に金箔が浮かんでいるに違いないと思ってたんだけどねー。意外と当り前で、つまらんかった。
高柳(角川書店編集者)、曰く。
「こうなったら、日本全国のオリジナル・カクテルを制覇するしかないですね」
しかし、観光地のホテルには必ず置いてある、あのオリジナル・カクテルとゆーやつ。
どれもこれも、何故あんなに甘いのだろう?
昔、長崎で飲んだ『オランダ坂』とゆーオリジナル・カクテルも、やたら甘かったぞ。
不思議不思議。

○3月10日
妻が、香港旅行にでかける。
ところで、香港にもオリジナル・カクテルはあるのだろうか?

〈次号につづく〉

イラスト/のぐちひでと

Presented by グループSNE

真ウィザードリィRPG

●リプレイ●プレイガイド●レターズ

真ウィザードリィRPGリプレイ第1話

異郷への帰還（ズダイ・ツァ）〈前編〉

作 柘植めぐみ Megumi Tsuge
画 佐藤樹云 Jun Satou

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

ズダイ・ツァの夢を見た。

巨大な白蛇の頭が目の前に迫ってくる。あたしは慌てて飛びのこうとするけど、使い慣れないファーの身体は思うように動かない。首筋に鋭い痛みをおぼえ、意識が遠のく。

「神様！　なかったことにして！」

いつもより多くの犠牲を払って、あたしは息を吹き返す。死ぬことがこんなに恐かったなんて……。5人の仲間も、心なしか不安そうだ。

風景が荒れ地に変わる。あたしたちは足をひきずりながら、無言で歩いている。周りを見ると人数が増えていた。8本腕のたくましいのがギル、隣の賢そうなのがプロト。ふたりは旧帝国の実験動物だったけど、今はれっきとした仲間だ。視線を感じたのか、ギルがこっちを振り向く。いつもの元気が出る微笑みを、顔いっぱいにひろげて……。

目が覚めた。天井がある。そうだ、ここはもうリルガミン。あたしたちは3ヵ月も前に戻ってきたんだ。ほっと息をついて寝返りをうつと、顔に柔らかい毛が触れた。

ファーはここにいる。でもギルとプロトは？　たしか帰ってきた途端、どこかに連れ去られてしまったっけ。探査隊長のメイレンさんは、「なんでもないです」としか説明してくれなかった。ふたりは旧帝国を記憶する貴重な証人のはず。いったい今頃どうしてるんだろう？

「グルル」

ファーが甘えてくる。ごめんね、こんなところまで連れてきてしまって。でもお前の故郷――危険あふれるズダイ・ツァ――には二度と行くつもりはないんだ。このエセルナートを、もう離れたくはない。

その願いが果たされることはないと、あたしはすでに予感しているけれど。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

イシェレア　なにカッコつけてんのよ！

ハリー　ログアウト月刊化を記念して……。
イシェレア　だからって急に真面目になっても、読者のみんなが困るだけでしょ。
ハリー　わかったわよ、いつも通りに書けばいいんでしょ。……まったく、ウルサイ女。
イシェレア　ん？　ハリトがほしいって？
ハリー　きゃああ。ごめんなさいっ。

●冒険者に休息はなし

マスター　君たちはリルガミンに無事帰還を果たした。マウダ市長に会ってほめてもらった上に、お金まで頂いたよ。ただ、一緒に来たはずのギルとプロトは、べつの場所に連れていかれてしまってる。
ハリー　まさか、研究対象にしようっていうんじゃないでしょうねえ。
マスター　さあ、それはどうだろう。
イシェレア　はっ、まずい。わたしはマウダさんに会わなかったことにしといてね。
ドナルド　どうして？
イシェレア　わたしは見つかるとやばい身なの。なにせ先の戦争で、トレボー様に味方してた貴族なんだから。
ハリー　そうだった。だから没落して、冒険者になったんだね。
イシェレア　わたしったら、どうしてリルガミンなんかに帰ってきたのかしら……。
マスター　まあ、見つからなきゃ問題ないでしょ。さて君たちは、食うに困ることもなく、日がな酒場でのんびりしてるわけだが。
ズッコシ　これからどうする？
クールス　エセルナートに帰れたので、人生の目的を失ってしまいましたね。
イシェレア　そんなもの、はじめからなかったわよ。どうせ、その日暮らしなんだから。
マスター　そうやって酒場でごろごろしていると、通りのほうが騒がしい。
トビカゲ　拙者は見に行くぞ。
マスター　『化物だ～！』
ドナルド　化物？
マスター　『市役所から化物が逃げ出したんだ。まわりの人間を殴り殺しながら』
一同　……（いやな予感）。
クールス　まさかその化物、腕がたくさん生えてませんでしたか？
マスター　『うん、レッサー・デーモンの倍くらいあった』
ズッコシ　4本の倍だから……。
一同　8本。やっぱりギルだ～！

どうしてギルが？　そりゃ、姿は化物みたいかもしれないけど……。あたしたちとは仲良かったし、簡単に人を殺すわけないよ。どうもマスターの陰謀を感じるんだけどなあ。

マスター　化物は山のほうへ逃げたそうだ。市は兵隊を派遣することにしている。
トビカゲ　市役所に行って話を聞いてみよう。
イシェレア　ギルを捕まえたら、きっと賞金が出るわね。
ハリー　これだから性格が邪悪な人は……。
マスター　市役所に行く途中の通りは悲惨な状況だ。胴のちぎれた死体とかが転がってる。
クールス　これほどのことをされては、ギルの肩をもつのは難しいですね。かと言って、ギルと対決するのもごめんですが。
マスター　さて市役所だ。受付が説明してくれるよ。『さきほど、地下室の扉を破って逃げ出したんです』
ハリー　そんなところに閉じこめてたの？
マスター　『そう言われましても……。魔術師ギルドの方々が管理されてましたので』
ズッコシ　やっぱりギルを使って、なにか実験してたんだな。
マスター　そうやって受付と話をしていると、通りかかる人がいる。探査隊にいた司教のオズボンさんだ。『どうしたんですか？』
一同　かくかくしかじか。
マスター　『わたしもさっき聞いて、びっくりしたところですよ』
クールス　プロトのほうはどこにいるんですか？
マスター　『おそらく魔術師ギルドでしょう。ギルは用済みになったので、市役所に移されてきたそうですから』
ハリー　利用できるだけ利用したあげくにポイってなわけ？　ひどすぎるよ。
マスター　『ギルはかなり手荒く扱われていたようです。それで逃げ出したんでしょう』
ドナルド　とにかく、どうにかしないと。
マスター　『放っておくと、ギルは魔術師ギルドに殺されてしまいます』
ズッコシ　まあ、俺たちがギルを助けるぎりはないし（笑）。
ドナルド　それを言うなら義理だって。拙者たちはふたりの友達なんだぞ。
トビカゲ　『はっ。あなたたちの言うことなら、ギルも聞くかもしれませんね』
マスター　そうそう。説得するなら、拙者たちにしかできんぞ。
マスター　『ちょっと待っててください。隊長のメイレンさんと相談してきますので』と言って消えたかと思うと、すぐにオズボンさんは戻ってくる。
イシェレア　どうしたっていうのよ？
マスター　『じつは司教ギルドのほうも、ふたりの身柄を預りたがっていまして』
ハリー　やっぱり実験に使うの？
マスター　『誤解しないでください。われわれは情報を聞きたいだけで、魔術師ギルドのような真似はしません』
ズッコシ　それで俺たちにどうしろと？
マスター　『ギルを説得して、司教ギルドに連れてきてくれませんか？』
ハリー　同じことのような気もするけどなあ。
クールス　いいじゃないですか。とりあえずはギルの安全確保のためです。ただ、それ相応のものを頂かないと……。
マスター　『報酬がどうのこうのの問題ではありません。ギルの幸せのためでしょう？』
トビカゲ　ふっ。詭弁だな。
クールス　報酬なしでもいいんですか？
ドナルド　絶対、いや。

こうして、ギルを連れ帰った暁には、現金10000GPか、アイテム20000GPぶんを頂くことになりました。ハリーはなんだか不機嫌。みんな、ギルの幸せうんぬんと言ってるくせに、実際はお金が絡まないと動かないんだから。これだから性格が邪悪なパーティーって嫌われるんだ。

●再会

あたしたちは市役所を後にして、ギルが逃げていったという山のほうに大急ぎで向かいます。ファーも一緒。ほんとは危険だから置いていきたかったのに、放っておくと子

ハリー

人間の6レベル戦士。女、中立
HP：42　AC：1　体力：18　知恵：10
信仰：8　生命：14　敏捷：11　幸運：11
技能：【柔軟1】【クリティカル率1】【打撃防御1】【古エルフ語会話】【暗視1】、6点残り
攻撃：ロングソード（1D8＋4）×3回
解説：本篇の（いちおう）主人公。ズダイ・ツァの古エルフの一部族の守り神、翼がはえた猫ファーになつかれている。ファーが成長するにつれ、さまざまな能力を授かるはずなのだが……。

ズッコシ

ドワーフの5レベル侍。男、中立
HP：33　AC：4　体力：15　知恵：11
信仰：12　生命：14　敏捷：9　幸運：9
技能：【治療1】【鍛冶1】【暗視1】【古エルフ語会話】【クリティカル率1】、5点残り
攻撃：グレートソード（2D10＋2）×3回
解説：戦士でスタートして、2レベルで侍に転職。ハリーはファーにかかりきりになりがちなので、パーティーの攻撃力はズッコシ次第。とはいっても、ギルがきてからはなんとなく影が薄い。がんばれ、ズッコシ。

ドナルド

ドワーフの6レベル僧侶。男、邪悪
HP：42　AC：3　体力：16　知恵：11
信仰：17　生命：16　敏捷：9　幸運：9
技能：【強打2】【魔法強化1】【古エルフ語会話】、5点残り
攻撃：フレイル（1D6＋5）
解説：僧侶でありながら、前線で戦うのが大好き。でも、さすがにこのレベルでは、戦士系との攻撃力の差は明らかだ。どうする、ドナルド？

ズダイ・ツァ紀行①

ハリーたちがテレポーターで飛ばされていたのは、リルガミン市があるエセルナートから離れること数千キロ、シャンバラ大陸の北東の端に位置する地方ズダイ・ツァです。

ズダイ・ツァは東西に長く走る山脈が、北の平原と、南の大森林を分かつという構造になっています。北の平原地帯は、高い魔法の能力を有する人間型種族レプラカーンが支配しており、街道沿いにレプラカーンの巨大な地下都市があります。平原にもレプラカーンの小さな巣が点在していますが、西部地方に広がる荒地は、レプラカーンに有毒な瘴気を発しており、ドルと呼ばれる野蛮な種族の棲みかとなっています。もっとも、ドルは古代帝国の人間の末裔であり、知性を低下させる魔法装置が破壊されたいま、ドルたちが大きく変化することは間違いありませんが……。

南の大森林には、アイバ（古エルフ）たちがいくつもの部族に分かれて点在しています。アイバの各部族は、ほとんど互いの接触を持たず、樹上生活を営んでいます。各部族には固有の守り神が決まっていて、守り神の化身である動物が実際に奇跡を行なうことも少なくありません。ハリーと一緒に旅をしているファーも、ファー部族の守り神の化身なのです（守り神は、部族の未婚の女性を巫女として選び、ともに成長していくのがふつうです。ときには、ハリーのような異種族が巫女に選ばれることもあるようですが……）。

西部山脈地帯には、ドワーフの王国があります。ドワーフは山あいの城砦都市や、天然洞窟を広げた地下都市で生活していますが、すべての都市が秘密の地下トンネルで結ばれていると言われています。

ズダイ・ツァ東南の沿岸には、東の島国ヒノモトからやってきた人間たちの都市があります。ヒノモトは大陸への侵略を目論んでおり、レプラカーンの一部勢力と手を結んで暗躍しています。

真ウィザードリィRPGリプレイ

異郷への帰還

マスター　ギルの後を追っていくのは簡単だ。なにしろ道端には、魔術師の死体がごろごろ転がってるからね。

ズッコシ　げっげ～。

マスター　やがて山の奥に入ると、魔術師がたむろしてるよ。その向こうに、洞穴が口をあけている。

クールス　追いかけるのはやめたんですか？

マスター　『わたしたちには手に負えない。増援隊が来るのを待つことにした』

ズッコシ　ギルは洞穴の中？

マスター　『そうだ。中に入るのか？　生命知らずだな』

ハリー　技能ポイントいっぱい残ってるから、生き返れるもん。

マスター　『わたしたちだって、たくさん残ってたんだ。それがあっという間に……』

一同　（爆笑）。

なんたってここはエセルナート。ズダイ・ツァとは違って、技能ポイント1点で生き返らせてもらえるもんね。ついつい強気になっちゃう。あくまで技能ポイントが残っていればの話だってのはわかってるけど……。

トビカゲ　さあ、行くぞ！

ドナルド　ミルワ（光の呪文）かけたからね。

マスター　洞穴の中には血の跡が続いている。

イシェレア　ギル～！　どこにいるの～。わたしたちよ～。

マスター　やがて突き当たりだ。ギルがうずくまってる。

ズッコシ　ギル、大丈夫か？

マスター　右の第2肢がちぎれてなくなってるね。それに身体じゅうから血を流してる。

ハリー　なんてことを……。

マスター　ギルは君たちを認識した様子はない。警戒してグルグルうなってる。

ドナルド　とりあえず、ディオスをかけて傷を治してあげよう。

マスター　（ころころ）ありゃ、抵抗しちゃった。君たちを敵だと思ってるからなあ。

ドナルド　がーん。せっかくの僕の好意を……。

トビカゲ　食いもんを投げてやろう。ほらギル、好きだろう？

ハリー　大丈夫だから、ね。

マスター　時間がたつにつれて、ギルはだんだん落ち着いてきた。君たちのことも思い出してきたみたい。『なにしに来た？』

クールス　助けるために決まってるでしょう！

ドナルド　さあ、一緒に行こう。

マスター　『……戻りたい』

一同　え？

マスター　『ここ、いやだ。戻りたい』

ハリー　ズダイ・ツァに帰りたいのね。いったいどんな仕打ちをされたの？

マスター　『腕を切られて、またつなげられたり……すごく痛かった』

クールス　だからと言って、人を殺していいわけではないですよ。

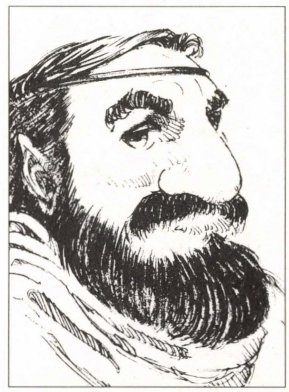
トビカゲ　いいやん。どうせ生き返れるんだから（笑）。

マスター　『連れて帰ってくれる？』

クールス　テレポーターのある場所まで送ってあげればいいですかね。

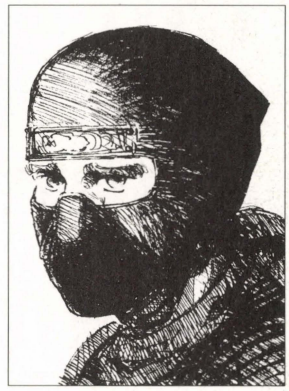
ハリー　テレポーターってどっちの？　あたしたちがズダイ・ツァに行くとき使ったやつ？　それとも探査隊が使ってたやつ？

イシェレア　探査隊が使ってたテレポーターって、今は一般に解放されてて、大金を払わな



クールス

ノームの6レベル魔術師。男、中立
HP：32　AC：9　体力：10　知恵：18
信仰：12　生命：15　敏捷：12　幸運：11
技能：【魔法強化3】【魔法変化1】【鍛冶1】【暗視1】【古エルフ語会話】、4点残り
攻撃：スタッフ（1D4）
解説：まっとうな魔術師。邪悪な連中に囲まれながら、パーティーの行く末を真剣に案じている。戦闘でもじっくり戦術を考えて行動しているが、いささか敏捷度が低いのが欠点。



トビカゲ

人間の6レベル盗賊。男、邪悪
HP：23　AC：5　体力：9　知恵：12
信仰：10　生命：13　敏捷：16　幸運：16
技能：【針穴3】【暗視1】【柔軟1】【古エルフ語会話】【帝国語会話】、2点残り
攻撃：ラージ・ボウ（1D8）
解説：盗賊としての能力はたいへん高く、偵察なども厭わない。まっさきに敵をたたく弓矢攻撃の威力はあなどることができない。いつの日か忍者になることを夢見ている。

イシェレア

エルフの6レベル司教。女、邪悪
HP：21　AC：6　体力：10　知恵：18
信仰：14　生命：7　敏捷：16　幸運：10
技能：【魔法強化1】【魔法変化2】【暗視1】【エルフ語読み書き】【帝国語読み書き】【古エルフ語会話】、5点残り
攻撃：モーニングスター（1D4＋2）
解説：あまりにも利己的な性格で、みんなの顰蹙を買っている。とはいえ、呪文の使用回数、すばやく飛ぶ呪文、言語の能力など、イシェレアが果たす役割は大きい。

いと使えないはずだけど。

ズッコシ　すると、警備もかなり厳重だろうなあ。

トビカゲ　拙者たちが見つけたテレポーターを使えばいいやん。あれなら誰も知らないはずだし。

マスター　そんなわけないでしょ。君たちはズダイ・ツァに戻って、根掘り葉掘り質問されたからね。ただ、君たちが使ったテレポーターは、市で調べてみたけど動かなかったそうだ。どうやら、向こう側で埋められたかどうかしたみたいだね。

ズッコシ　……てことは、公のテレポーターを強行突破するしかないのか。

ハリー　じゃあ、ギルと一緒にあたしたちも行く？

クールス　ズダイ・ツァにですか？　せっかく戻ってきたばかりなのに。

ハリー　だって心配だもん。

イシェレア　行きましょ、行きましょ。

ドナルド　えらく嬉しそうだね。

イシェレア　だってわたし、リルガミンにいるとやばいんだもの。

トビカゲ　それに、ズダイ・ツァに行けばレベルが上がるぞ！　強いモンスターも、ギルがびしばし倒してくれるし（笑）。

ズッコシ　よし、みんなで行くとするか。

マスター　ところが。ギルは『プロトと一緒じゃないといやだ』と言ってるよ。

ハリー　プロトも同じような目に遭ってたの？

マスター　『部屋がべつだったからわからない』

クールス　まあ、プロトだけ置いていくのはかわいそうですね。

イシェレア　でも、プロトも帰りたがってるかどうかわからないじゃない。

ズッコシ　なんとか確かめられないものかな。

マスター　そのとき、洞穴の外から声がする。司教のオズボンだ。『どうなりました～？』

クールス　ギルなら落ち着いてはいますが。

マスター　『まもなく増援隊が大勢やってきます。とりあえず、安全な司教ギルドに戻りませんか？』

ハリー　絶対にギルをいじめない？

マスター　『もちろんです』

クールス　仕方ありません。ひとまず司教ギルドへ向かうのがいいでしょう。

ズッコシ　ズダイ・ツァに行くのは、プロトの気持ちを確かめてからだな。

マスター　ギルも、君たちを信じるって言ってるよ。

トビカゲ　となると、外にいる魔術師ギルドの連中と顔を合わせるのはまずいぞ。

マスター　『わたしがディアデム・オブ・マラー（テレポートの呪文を1回だけ使える兜）を用意してきました。これを使いましょう』

オズボンさん、偉い！　あたしたちは魔術師ギルドに見つかることなく、あっという間に司教ギルドへ着いたのでした。

まずは、いちおう依頼を果たしたんだからと報酬を請求。いろんな防具やポーションをもらったけど、いちばんの目玉はトビカゲのアーバレストかな。なにせ射撃武器のなかでは最強で、5000GPもするんだ。でもね……みんな気づいてる？　大事な問題はちっとも片づいてないのよ。

●司教ギルドにて

まず解決しなきゃいけない問題。それはプロトに会うこと。ズダイ・ツァへ帰る意志があれば、連れてってあげたいし。

イシェレア　オズボンさんに相談してみましょう。どうにかプロトに会えないかしら？

マスター　『どうしてですか？』

ズッコシ　ギルが会いたがってるんですよ。

トビカゲ　プロトに会えないと暴れるってうるさくて。

マスター　『わかりました。魔術師ギルドに交渉してみましょう』

クールス　お願いします。

マスター　そうして待つことしばし。翌日の昼頃、オズボンがやってくる。『魔術師ギルドとの交渉はまとまりつつありますが……』

イシェレア　どういうふうになってるの？

マスター　『残念なことに、ギルとプロトの交換という形になりそうです』

トビカゲ　なんじゃそりゃ。

おかしいなあ。あたしたちが頼んだのは、単にギルとプロトを会わせてやってくれ、ってことだけだったのに。

マスター　『すみません。なにしろ司教ギルドのほうも、賢いプロトさえ手に入れられたらと思っているものですから……』

ハリー　どうせギルは肉体派だよ。ぷんぷん。

マスター　『ギルド員の立場で言わせてもらうなら、あなたたちに、交換場所までギルを連れていっていただきたい』

ハリー　それができるのはあたしたちだけだもんね。

マスター　『そして、魔術師ギルドが準備している落とし穴へ、ギルを誘いこんでほしいんです』

ズッコシ　んなことできるわけないだろ。

ドナルド　『ギルド員の立場で』って言ったよね。オズボンさんの本音はどうなの？

トビカゲ　言わんでもわかる。目が語ってるぞ。『ギルを助けてやってくれ』（笑）

マスター　オズボンはそのことには触れず、『明朝には交換がおこなわれます。よろしくお願いします』と言って去っていく。彼女がいた場所に、かばんが残ってるね。

ハリー　し、しぶい。

ドナルド　いい人だなあ。

イシェレア　でも念のため、かばんにカルフォ（罠を見抜く呪文）。

クールス　ばかなこと言ってないで、素直に開けましょう。

オズボンさんが残していったかばんには、ディアデム・オブ・マラー1個と、煙玉6個（煙、麻痺、眠りの効果を持つ玉が2個ずつ）が入ってました。このアイテムをうまく使って逃げなさい、ってことだね。オズボンさん、ありがとう。エルフの司教って、イシェレアみたいに高ビーな奴ばかりじゃないんだ。

ハリー　じゃあ、作戦は？

クールス　煙玉で目をくらませているあいだに、マラーで逃げる、というところでしょう。

ズッコシ　行き先は当然、テレポーターがある洞穴だな。

トビカゲ　煙玉は、射撃が上手い拙者が持つことにしよう。これで忍者気分を味わえる。

イシェレア　プロトに帰るつもりがあるかどうかは、交換場所で直接訊くしかないわね。

トビカゲ　そうだな。拙者が帝国語で訊けば、周りにはばれないはずだ。

ハリー　じゃあ、明日の朝までやることはもうないね。

ドナルド　せめて神様にお祈りを捧げておこうっと。

●交渉の果てに

マスター　翌朝。君たちと一緒に、メイレン、オズボンと4人の司教が行くからね。

イシェレア　ギルにも計画を話しておきましょう。これこれこうだからね。

ドナルド　僕たちを信用してくれ。

マスター　ギルはわかったようだ。うんうんとうなずいてる。

クールス　では行きましょう。

マスター　交渉場所に着いた。山の中腹の開けた場所で、周りは森が鬱蒼としている。オズボンさんが独り言のように、『万一のことがあっても、森に20人が潜んでいるから大丈夫』と言ってるよ。

トビカゲ　兵士の配置を教えてくれてるぞ。

マスター　さて交渉は、双方のギルドから6人ずつが代表しておこなわれる。魔術師ギルドの代表もやってきた。もちろんプロトも一緒だよ。『お久しぶりです』

ズッコシ　思ったよりプロトは元気そうだな。

マスター　ギルと違ってプロトのほうは、知識が武器だからね。肉体を傷めつけられることはないんだ。

ハリー　プロト、帰りたくないって言うかもしれないね。

マスター　司教のメイレンが、約束どおり交換に取りかかろうと言い出してる。双方、しずしずと近づきつつあるけど。

トビカゲ　近くに寄ったすきに、帝国語でプロトに話しかけよう。『ズダイ・ツァに帰る気はあるか？　ギルは帰ると言ってるぞ』

マスター　ほほう、帝国語だね。メイレンさんの顔色がぱっと変わるよ。

一同　やばい、ばれた！

マスター　『帰ってもいいけど？』とプロト。

ハリー　（大急ぎ）はい、決まり！

トビカゲ　とりあえず魔術師と司教たちに煙の玉を投げる。びしゅっ。

ドナルド　今のうちだ！　プロト、走ってこーい！

イシェレア　テレポートするわよ。ディアデム・オブ・マラーを使います！

マスター　これは戦闘中のマラーとみなすからねえ。どこにどれだけテレポートするかはランダムだ。1D100振って。

イシェレア　（ころころ）13。

マスター　なら、13メートルしか飛ばないよ。

一同　はあ？

ハリー　それじゃ逃げ切れないよう。

クールス　神様！　戦闘中じゃなかったことにしてください！

真ウィザードリィRPGリプレイ
異郷への帰還

マスター　はいはい、技能ポイント1点使ってね。でも普通のマラーにしたって、100メートルしか移動できないからね。

一同　ああ～（絶望的）。

クールス　わかりましたよ。神様、私たちをテレポーターまで運んでください。

マスター　ちょっと甘いけど許してあげよう。その代わり技能ポイントは2点使ってね。

　はじめからこうしていればよかったのに。マスター、いったいなんのためにディアデム・オブ・マラーなんか出したのよ？　そりゃ、マラーの呪文ルールをよく読んでおかなかったあたしたちが悪いんだけど。オズボンさん、ご厚意をフイにしちゃってごめんなさい。

マスター　ぴゅん。君たちが飛んできたのは、洞穴の中のようだね。目の前に扉がある。この向こうがテレポーターかな。

トビカゲ　全員そろってるな。

イシェレア　ほらほら、急がないと！　きっとメイレンさんたちが追いかけてくるわよ。

クールス　私たちがここに向かったことくらい、お見通しでしょうからね。

ハリー　じゃあギル、お願い！

マスター　『扉を開ければいいんだね。はい』

イシェレア　ものともしないわねえ。

マスター　扉はばんと開いた。その瞬間……。

トビカゲ　誰か下敷になったんか？（笑）

マスター　違うって。扉の向こうにいた警備兵たちが身構えるんだ。そう簡単には通してあげないよ。さあ、戦闘をしてもらおう。

　テレポーターの警備をしてたのは、戦士ふたりと呪文使い3人――魔術師、僧侶、司教がひとりずつ。数が多いぶん、こっちが有利なはずだけど……。

マスター　敏捷力17でふたりが行動する。まずはカティノをかけてあげよう。【魔法強化】してるからね。知恵の3倍でチェックして。

クールス　（ころころ）ぐうぐう。

イシェレア　まあ、恥ずかしい。わたしと同じで18も知恵があるなんて思えないわ。

マスター　続けざまに呪文が飛ぶよ。【魔法強化】でマニフォ（麻痺の呪文）。信仰心の4倍チェック。

トビカゲ　（ころころ）う、固まった。

イシェレア　やったわね～。【魔法強化】でモンティノ（沈黙の呪文）。

マスター　司教が黙ったけど、残りは平気。あ、戦士も黙ってるけど関係ないね（笑）。

ハリー　や～い、悪口言ってやる。くやしかったら言い返してみろ～。

マスター　ではこっちの僧侶が……（ころっ）ドナルドにボラツ（これまた麻痺の呪文）。

ドナルド　（ころころ）うん、平気。

マスター　戦士が弓でギルを攻撃。

ズッコシ　また生命知らずなことを。

マスター　矢は腕の1本に命中。するとギルが苦しんでる。『腕が動かない～』

ドナルド　おーい、やばいよ。

　次のラウンド。トビカゲは麻痺から回復したけど、クールスは目覚めない。

トビカゲ　麻痺の煙玉を投げよう。ぽいっ。

マスター　命中したね。（ころころ）でも麻痺したのは魔術師だけだ。

ズッコシ　俺も戦士に近づくぞ。

クールス　それより、私を蹴って起こしてくれたほうが……。

ドナルド　僕が蹴ってあげる。げしげし。

マスター　戦士が、さっきモンティノをかけた司教に弓を射ってやろう。（ころころ）ダメージは9点。

イシェレア　いった～い。

マスター　生命力の5倍チェックもして。

イシェレア　さっきギルが苦しんでたやつね。（ころころ）無茶よ～。

マスター　左腕が使えなくなった。

クールス　大丈夫。呪文使いに腕は必要ありません（笑）。

マスター　べつの戦士が弓を射つ。狙いはドナルド。ダメージは12点、お腹に当たったよ。

ズダイ・ツァ紀行②

　ズダイ・ツァとエセルナートのあいだには、生ある者すべてを拒む『魔土』が広がっています。また、東の海はめまぐるしく変化する潮流と暗礁でひどい難所となっており、しかもヒノモトの海賊船が航行しています。このため、『魔土』が誕生してからの500年間、エセルナートからズダイ・ツァに行くことはほぼ不可能でした（ズダイ・ツァに行って、ふたたびエセルナートに戻ってきたものはまったく皆無です）。

　しかし、新世紀484年、リルガミン市の西、コルキア山脈の山中で、古代帝国の遺跡が発見されました。そして、この遺跡には、一方通行のテレポーターの入口があったのです。このテレポーターの行き先を調べるために送り込まれたメイレン探査隊は、約2週間後、帰りのテレポーターを発見してリルガミンに帰還しました。報告を受けたリルガミン市長マウダは、広大な森林や山脈が未開のまま残されているズダイ・ツァに入植するべきだという意見を承認しました。

　数週間のうちに、トレボー戦役で家族と職を失った者たちを中心に、第一次ズダイ・ツァ開拓団が出発しました。開拓団はテレポーターの出口近くに村を築き、『希望村』と名づけました。希望村の近くには、レプラカーンのアグル氏族の都市アグル・ラや、アイバの部族シュナの村などがありますが、開拓団の団長メイレンは、さまざまな土産を携えて彼らのもとを訪れ、希望村を中心に50キロほどの範囲で、まだ未開の土地を開発する許可を得ることに成功しました。

　ズダイ・ツァからエセルナートに向かうテレポーターは、希望村の東40キロほどの森の中の遺跡にあります。現在、エセルナートとズダイ・ツァを結ぶテレポーターは往復ともリルガミン市の厳しい管理下に置かれており、ハリーたちがエセルナートに戻るのは、かなり難しいでしょう。

ドナルド　生命力の5倍チェックもするんだよね。（ころころ）成功。
ハリー　お腹が麻痺したらどうなってたの？
マスター　さあ（謎）。
クールス　やっと行動できますね。【魔法強化】でモリト（電撃呪文）！
マスター　ひぃ～。モリトってほとんど回避できないんだよ。こっちはずだぼろだ。

追い打ちをかけるように、こっちの戦士3人（ズッコシとギルとあたし）が接近戦にはいった。これで相手は万事休す。さっさと片をつけて、テレポーターへ……と思いきや。

マスター　次のラウンドのはじめに、背後から誰かの声がするよ。
ズッコシ　なんかやばいぞ。
クールス　（恐る恐る）知ってる人の声？
マスター　うん。メイレンさんだね。
一同　がが～ん。追いつかれてしまった。

あ～あ、これでおしまいだ。メイレンさんは16レベル司教。ラダルト（吹雪の呪文。ダメージはなんと1D100＋20！）を1回唱えられるだけで、こっちは全滅しちゃう！

●ふたたび異境へ

マスター　『無駄な抵抗はおやめなさい』
ドナルド　そんなこと言っても～。
イシェレア　降伏なんて絶対しないからね。つかまったら縛り首になっちゃう。
マスター　『あなたたちは放免してあげてもかまいません。プロトさえ引き渡してくれれば』
ハリー　いじめるくせに～。
マスター　『虐待したのは魔術師ギルドです。司教ギルドは情報を聞くだけですから』
ズッコシ　ギルはプロトと一緒がいいんだよな。プロトはどうしたい？
マスター　状況から判断して、ズダイ・ツァに帰ったほうがいいかな、と思ってる。

やっぱり、ギルとプロトのふたりを合わせて、全員一緒にズダイ・ツァに行きたい。ここで離れ離れになったら、また後悔しちゃいそうで。それにあたしたち……仲間だもんね。

クールス　とりあえず、目の前のテレポーターに乗るのは簡単なんですよね。あそこまで飛ばしてくださいって神様にお願いすればいいわけですから。
ズッコシ　問題は、メイレンさんたちも神様にお願いして、俺たちを追いかけてくることだな。
イシェレア　同じお願いするなら、いっそ敵全員を吹き飛ばしてもらえば？
ハリー　それは絶対いやだ。
トビカゲ　おい、ズダイ・ツァでは座標がめちゃくちゃずれてただろう？　いったんズダイ・ツァまで行ってしまえば、追っ手をまけるんじゃないか？
ドナルド　それもそうだね。
クールス　いちかばちか、2段階テレポートを神様にお願いしますか？
ハリー　まず目の前のテレポーターまで飛ばしてもらって、次にテレポーターの到着地点からどこかに飛ばしてもらうんだね。
マスター　メイレンさんはそろそろ限界だ。『あくまで抵抗するんですね。それでは……』
一同　あああ～！　神様、お願い！

ぴゅん。テレポーターの上に移動したあたしたちは、そのままあっという間にズダイ・ツァへ。

マスター　テレポーターの到着地点だ。同じように洞穴の中みたいだね。何人かの人影が見える。
トビカゲ　さあ早く、神様！
マスター　ここからのテレポートはランダムだから、どこに行くかわからないよ。それにもうズダイ・ツァだから、技能ポイントも2点必要だ。
ハリー　あたしが削ろう。
一同　さあ、どこでもいいから飛ばして！

またまたぴゅん。洞穴を飛び出すと、そこは見知らぬ森の中。

ハリー　追っ手は？
マスター　今のところは来ないみたいだね。
クールス　とりあえず走り出しましょう！
トビカゲ　潜みやすそうな方向に向かって。
一同　てってって。
マスター　君たちはそうやって、あてもなく森の中を駆けていくのであった。
クールス　ああ、どうしてこんなことに。
イシェレア　ねえねえ。いっそヒノモトと手を結んで、行方不明のトレボー様を探し出し、エセルナートに攻め入るってのはどう？
ドナルド　お、いい考え。
トビカゲ　ますます忍者への道が近くなるというものだ。
ズッコシ　なるほど。これがほんとのとれぼう生活。
クールス　それを言うなら逃亡生活でしょうが！

こうしてあたしたち、ズダイ・ツァに帰ってきた。二度と行きたくないなんて言ってたけど、現実に来てしまったものは仕方ない。これも運命とあきらめて、ズダイ・ツァでの冒険を再開するとしよう。ファー神の巫女としての務め――古エルフの部族めぐりも、途中で投げ出してるし。

ただし。イシェレア、あんたの邪悪な計画にだけは絶対乗らないからね！

〈異郷への帰還・前編終わり〉

■なんだかんだいっても、やっぱりハリーたちはズダイ・ツァに戻ってくる運命にあったんだね！

真ウィズプレイガイド1
――訓練場にて――
IN THE TRAINING GROUNDS

作 安田均&
Hitoshi Yasuda
片岡昌也
Masaya Kataoka
画 此路あゆみ
Ayumi Konomichi

ようこそ！　ここは、新米冒険者のための訓練場。戦慄と驚異に満ちた真ウィザードリィRPGの世界へ旅立つ前に、冒険のための秘訣を手とり足とり教えます。さあ、記念すべき第一歩を、どぉんと踏み出しましょう。

登場人物の紹介

マスター　この記事を書いているひと。

しろこちゃん　初心者。若葉マークつきの素人。リューリーちゃんを演じます。

くろうくん　パーティーで一番真ウィズのルールを理解している人。玄人……のはずですよね。ローディンくんを演じます。

まとめちゃん　鋭い目を持つ、まとめ屋さん。マルシェちゃんを演じます。

まにやくん　コンピューター版WIZARDRY経験者。ファンタジー・マニアか？　マクフィくんを演じます。

じょうじくん　常識人。だが、じつはテーブルトークRPGをやっているようです。ジャギュアくんを演じます。

ほびたくん　パーティー第二の真ウィズ経験者。性格がホビットしてるのが難点です。プレッジくんを演じます。

ゲームスタート

マスター　というわけで、真ウィズRPGを始めまーす。

まとめちゃん　と、いきなり言われましても。

しろこちゃん　あたし、真ウィズRPGって、やったことないんですが。

くろうくん　僕、一応やったことありますけど。

マスター　ほ、他の人は？　まさか……。

まにやくん　やったことありましぇーん。

ほびたくん　いやーあ、忘れちゃってねぇ。

じょうじくん　ウィズって何？

マスター　……というわけで、真ウィズRPGを始めまーす。

まとめちゃん　だからぁ！

マスター　ごまかせなかったみたいなので説明しましょうか。えー、そもそもWIZARDRYっていうのは、有名なコンピューターRPGなんです。冒険者の主人公が立身出世や世界救済を夢見て、迫り来るモンスターをなぎ倒し打ち払い、最後に栄光をつかむという話。そういうのを疑似体験できるゲームなわけですね。

じょうじくん　ちょっとかたよった説明という気もするが、いわゆるファンタジーの世界だね。

まにやくん　コンピューター版のWIZならやったことある。おもしろかったよ。

マスター　でも、コンピューター版のWIZには一長一短があります。例えば、コンピューターRPGって、決められた物語しかできないでしょ。もっと自由にWIZを遊びたい！　そういう人のために、テーブルトークの真ウィズRPGがあるわけ。

しろこちゃん　だいたいのところは分かりました。

マスター　よろしい。じゃあ改めて、真ウィズRPGを始めまーす。

職業

しろこちゃん　それで、具体的には何をすればいいんでしょう？

マスター　あなたの分身――プレイヤー・キャラクター（以下PCと略）をつくってください。そのPCが、あなた自身に代わって真ウィズの世界で活躍します。思い入れしやすいように、ひとりが1PCをつくってね。

しろこちゃん　それで、何をすればいいの？

マスター　えーと……そうだねぇ。みんな、理想の自分がファンタジー世界で冒険するとしたら、どんな人間だと思います？

ほびたくん　魔術師！　どんどん魔法を打つ魔術師！

まとめちゃん　身の軽い何でも屋かな？

マスター　そうそう、そんな感じでオーケー。難しく考えないで。しろこちゃんは？

しろこちゃん　……ちょっとイメージが湧かなくて。

じょうじくん　マスター、マスター。職業あたりから紹介してあげたら？

マスター　そうしようと思ってたとこ。職業は、PCたちの冒険者としてのスタイルを表わしてます。逆に言えば、そのPCが何を得意としているかは、職業で決まるわけ。こんな職業があるんですよ。

〈戦士〉　輝く鎧を身につけて、鋭い剣で敵を切り裂く勇士。それが戦士なんだけど、言い換えれば突撃肉弾野郎ってこと。あるいはパーティーの生きた鎧かな。向いてる種族はドワーフだけど、人間も悪くないですね。

〈魔術師〉　炎や吹雪を操る、魔術師呪文の使い手。でもひ弱だから、接近しての殴り合いは大の苦手なんだけどね。その分、攻撃呪文の威力はすごい。魔術師には、エルフか人間が向いてます。

〈僧侶〉　神々に仕え、人々を導く僧侶。神の恩寵として僧侶呪文を使えます。彼らの呪文は、魔術師と違って防御的だけど、治癒ができるのが大きい。それから、接近戦もある程度こなせます。ちょっと器用貧乏になりやすいかな？　向いているのはドワーフとノーム。

〈盗賊〉　器用な指先と素速い身のこなし。迷宮にしかけられた罠は、盗賊がいないと破れません。盗賊の別名は、パーティーの罠探知機にして合鍵。接近戦は不得手ですが、後方からの弓援護もあなどれません。抜群にホビット向きで、次がノーム。

マスター　だいたいこんなところかな？

ほびたくん　あれ？　真ウィズって、侍とか司教とかいなかったっけ？

くろうくん　そうですよ。司教、侍、君主、忍者の説明が終わってません。

マスター　ちっ。そんな細かいとこまで、突っこまなくてもいいじゃないですか。

まとめちゃん　細かくないでしょうが。

〈司教〉　学問と信仰を両立させて、魔術師呪文と僧侶呪文を共に操る呪文使い。冒険で入手した品々の鑑定も可能。でも、本職の魔術師や僧侶と比べると、技の熟達が遅い。質より量の呪文使いですね。

〈侍〉　謎の東方から伝わった職業。剣を振るい、魔術師呪文も使いこなす、華麗な魔法戦士です。騎士道ならぬ武士道に従います。でも、最初から侍になるのは難しいんです。

〈君主〉　民を導くべく、神から僧侶呪文を授かった聖騎士。それが君主です。こちらも魔法剣士ですが、僧侶魔法を使います。やっぱり、最初から君主になるのは難しいんです。

〈忍者〉　侍と同じく、謎の東方から伝わった職業。まさに、一撃必殺の戦闘機械と言えます。暗殺者のたしなみ（？）として、盗賊の技にも通じてます。最初からこの忍者になるのも難しいんです。その上、忍者として一流になるのは、他の職業と比べても一番苦労します。

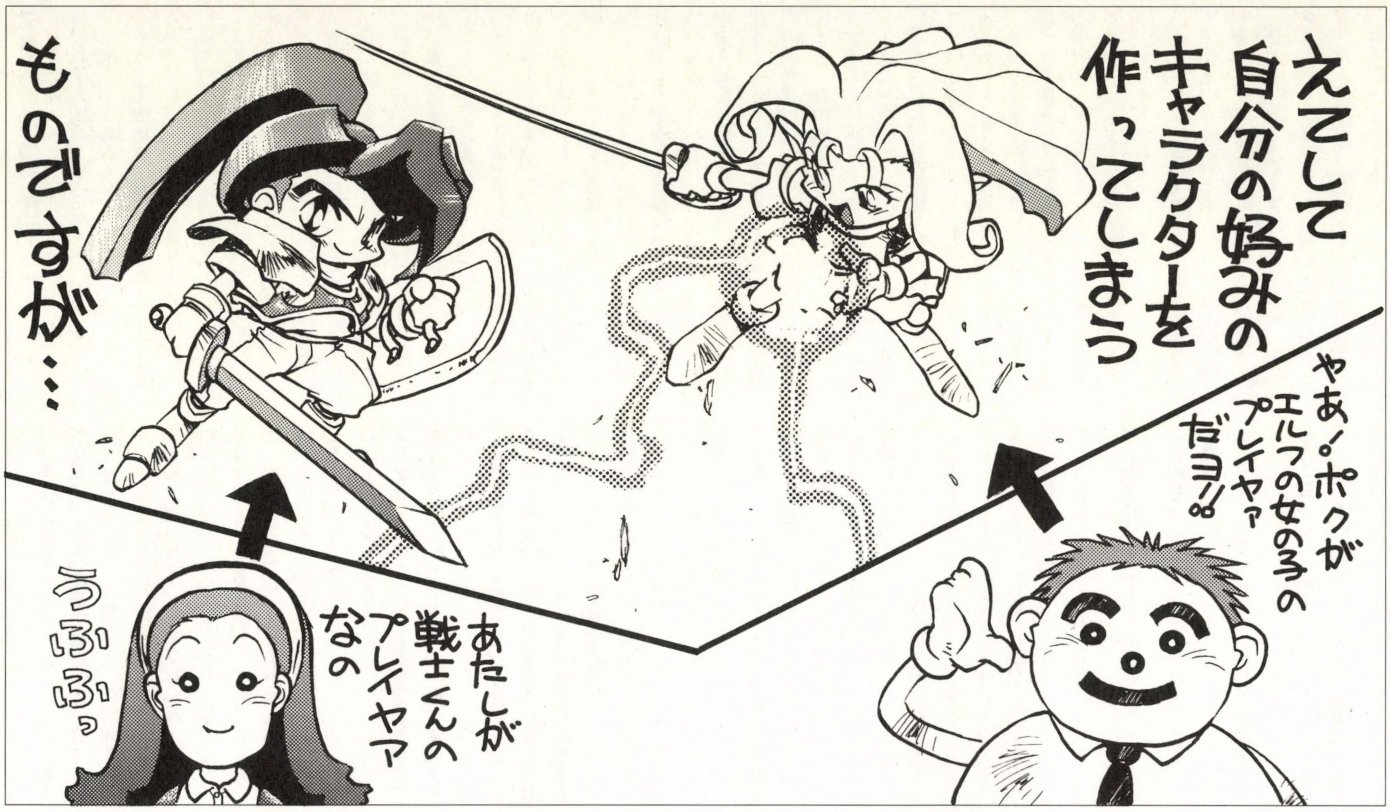
マスター　これで職業の解説は終わり……のはずです！

種族

しろこちゃん　なんだか、意味の分からない単語が混ざってたんですけど？　パーティーとか、種族が何とかとか。

じょうじくん　パーティーというのは、冒険者たちの一行を指す言葉。未来の勇者も最初は弱いから、お互いの弱点を補うように集まるものなんだよ。一種の分業だね。

くろうくん　種族についてですけど、真ウィ



ズの世界には、人間以外の異種族がいるんです。それをPCにしてもいいんですよ。

まにやくん　一般的なファンタジーでは、エルフとかドワーフなんかが出てくるよね。

ほびたくん　真ウィズには、結構マイナーな種族も出てたんじゃない？

マスター　シクシクシクシク。助け舟を出してくれるのは有難いんですけど、僕のセリフまで取らないでくれます？

まとめちゃん　なら、早く説明したら？

マスター　はいはい分かりました。それにしても、もう少しマスターに対するいたわりがあってもいいと思うんですけど……。んーと、現実世界に様々な人種が存在するように、真ウィズの世界には、人間以外の知的種族がいます。その中でも、PC用に選べるのは5種族ね。

〈人間〉　多分、君たちプレイヤーと同じ種族。5種族の中でも最大派閥で、世界は自分たちの物と考えているふしがあります。神への信心が足りないのが弱点だけど、どんな職業になっても力を発揮する、順応性の高い種族です。

〈エルフ〉　森の中でひっそりと暮らす自然主義の種族、それがエルフ。耳こそ尖っているものの、華奢な体軀に繊細な容貌で、人気の高い美形種族です。知性と信仰心に優れ、呪文のエキスパートの才能あり。反面、お高くとまりすぎのきらいも。肉体的攻撃は不得手ですね。

〈ドワーフ〉　山岳地帯の洞窟に住む種族で、酒好きの頑固者。地下に適応したためか、身長は1.2メートル前後と低目。けれども、発達した筋肉と分厚い皮下脂肪のおかげで、筋力と持続力はものすごい。まさに戦士にピッタリです。動きは鈍い方だから、素速く動く華麗な剣士のタイプは目指しにくいかな？なぜか種族全員が髭もじゃで、刀剣鍛冶の才能があります。

〈ノーム〉　ドワーフと同じく山岳に住んでいる、大地の精霊族。身長も1メートル強と、ドワーフぐらい。信心深く、小さな身体をいかして素速く行動する方法を知ってるから、僧侶と盗賊に向いているというわけです。種族共通のファッションとして、三角帽をかぶってます。ドワーフと違って、金銀細工の方が得意みたい。

〈ホビット〉　ホビットは、歌や踊りが大好きという、陽気な種族です。背は大人になっても1メートルを越えないし、足の裏に毛が密生しているおかげで音を立てずに歩けます。そう、ホビットは、生まれついての盗賊。逃げ足の速さも天下一です。

マスター　というわけ。オーケー？

くろうくん　大丈夫。全種族説明してますから、安心してください。

性格

ほびたくん　それじゃ、早くPCを作ろう！

マスター　もうちょっと、お待ちくださいませ。性格も説明しとかなきゃね。

まにやくん　性格と言うと、引っ込み思案とか、直情的とかですね。

マスター　ほほほ、ハズレじゃ。まにや、お主もまだまだ未熟じゃのう。ここでいう性格とは、コンピューター版WIZのアラインメントのことなんです。真ウィズでは、PC達の生きざまを性格によって表わします。ルールの面から説明するなら、性格によって、なれる職業となれない職業が生まれるんですけど。

〈善良〉　自分よりは他人を思いやるのが、善良なキャラクターたち。弱きを助けて悪をくじく、ヒーローの典型です。もっとも、その〝道徳〟が独りよがりだと、はた迷惑そのものになってしまいます。

〈中立〉　その名の通り、善良と邪悪の中間が、中立のキャラクター。その時その時で態度が違うコウモリくん。一般人とも言えます。

〈邪悪〉　良く言えば、自分の心に忠実なのが邪悪なキャラクターたち。自分の利益のことしか考えないから、ある意味では単純なヤツらですね。

	善良	中立	邪悪
戦士	○	○	○
魔術師	○	○	○
僧侶	○	−	○
盗賊	−	○	○
司教	○	−	○
侍	○	○	−
君主	○	−	−
忍者	−	−	○

マスター　それから、職業と性格の関係は、こんな感じ。○がついている職業になれますよ。

マスター　当然と言えば当然だけど、〝善良〟なPCと〝邪悪〟なPCは犬猿の仲。一緒にパーティーを組んじゃダメですよ。

まにやくん　えー!?　コンピューター版WIZならできたのに。

マスター　ありゃ裏ワザでしょ？　不・許・可・♥

じょうじくん　ケチなマスターだ。

マスター　ルールで決まってんの！

キャラクターをつくる

マスター　それじゃ、自分のPCをどんなキャラにするか、みんなで話し合って決めてください。

まにやくん　え、自分のPC作るのに、マスター以外にもお伺いをたてにゃならんの？

じょうじくん　まにやくん、君は他人の話を聞いてないのかね。さっき私が言っただろう。パーティーというのは、お互いの弱点を補うように分業すると。

マスター　考えてごらん。例えば、全員が自分の魔術師をPCにしたらどうなると思います？　どんな魔術師だって、唱えられる呪文の数には限りがあるんですよ。呪文が尽きたらどうするつもり？

ほびたくん　だから、相談して分業するんだよね。だんだん思い出してきたぞ。パーティーには戦士系がふたり、魔術師、僧侶、盗賊が各ひとりくらいは必要だったんじゃな

コラム　用語の説明

ほびたくん改めブレッジくん　ジャン、ケン、ポン！　ああっ、負けたぁ～。

くろうくん改めローディンくん　えー、私ローディンが、もっとも真ウィズに慣れているということで、用語説明をいたします。

まず、〝ウィザードリィ〟、〝ウィズ〟、〝WIZARDRY〟、〝WIZ〟。全部ウィザードリィのことです。コンピューターRPGの金字塔ですね。一度やってみてください。

〝真ウィザードリィRPG〟あるいは〝真ウィズ〟は、WIZのテーブルトーク版です。もっと詳しく知りたい人は、ルールブックとログアウトを買ってくださいね。

〝テーブルトークRPG〟とは、名前の通り、テーブルを囲んで会話しながら進めるゲームです。プレイヤーは物語の登場人物を演じ、マスターが話の進み具合をチェックします。劇と違って、物語がどう転ぶか分からないことが面白さの秘密でしょうか。

〝プレイヤー〟は、テーブルトークRPGの主人公たちを演じます。でも、セリフが決まっているわけではありません。自分が真ウィズ世界の住人ならどうするか。それを想像して、自由に演じてみてください。

〝マスター〟はゲームの進行役。コンピューターRPGのコンピューター役ですね。物語の設定、PC以外の登場人物の演技、ルールのチェックをやります。仕事は多いですが、その分プレイヤーと違う楽しみもあります。

〝キャラクター〟あるいは〝キャラ〟は、真ウィズ世界の登場人物のこと。プレイヤーの分身が〝プレイヤー・キャラクター〟、略して〝PC〟です。PC以外のキャラクターは、マスターがあやつります。

〝パーティー〟はキャラクターたちの集りです。お互いを助けあうように、いろんな職業のキャラクターが集っているのが理想です。

ざっと、こんなところでしょうか。マスターの反応を見ると、先行きが不安な気もしますが、とにかく、これからがんばりますのでよろしくお願いしまーす！

マスター　そうそう。やっぱり、前衛で戦う戦士系は、ある程度の人数がいないと。それに、魔術師呪文、僧侶呪文、罠解除が、まんべんなく使えないパーティーは苦労しますよ～ん。ところで、じょうじくん。確か君はWIZは知らないと言わなかったっけ？

じょうじくん　WIZはやったことがないが、べつのテーブルトークRPGなら、経験済みなのだよ。

しろこちゃん　マスター、もうちょっとだけアドバイスもらえません？

マスター　うーん、初心者の職業としては、戦士あたりがいいでしょうか。呪文を唱えるのは、タイミングを見計ったりしなきゃなりませんからね。盗賊も呪文を使いませんけど、時にはスパイみたいな演技を必要とされますし。でもね、真ウィズは難しいゲームじゃないから、どんな職業を選んでもかまわないと思いますよ。どうすればいいか分かんなかったら、他のプレイヤーなりマスターなりに、どんどん訊ねればいいしね。

しろこちゃん　他には？

マスター　種族は人間、性格は善良か中立を選ぶのが無難です。なんと言っても、演じやすいからね。でも、自分とかけ離れたPCを演じるのも、テーブルトークRPGの楽しみのひとつですよ。さあさあ、ヒントはここまで。自分のPCを決めてください。案ずるより産むが安しって、諺にもあるでしょう。それから、PCの名前も忘れずにつけといてね。かっこいい名前にした方がいいですよ。ウケを狙った名前をつけたりすると、後で悔やむことになるかもしれませんよ。

そして待つことしばし

まとめちゃん　マスター、みんな決まりました。

マスター　よろしい。それでは自己紹介をどうぞ！

しろこちゃん　名前は〝リューリー〟です。えーと、人間の戦士で、いい子（善良）です。

マスター　いかにも初心者なPCですね。

まにやくん　〝マクフィ〟さんという名前で。人間の戦士だ。性格は中立ね。

くろうくん　エルフの〝ローディン〟です。善良な僧侶です。

ほびたくん　わはははは！　〝速射ちのプレッジ〟と呼んで。人間の魔術師で中立。

マスター　ふたつ名を付けましたか。RPGをやりこんでますね。

まとめちゃん　〝マルシェ〟です。結局、ホビットの女の子で、中立の盗賊にしました。

じょうじくん　名前は、豹をイメージして〝ジャギュア〟。人間の盗賊で中立。

マスター　と、盗賊ふたり!?

なぜマスターが驚いたのでしょうか？　まず、職業のバランスがイマイチ。なんと盗賊がふたりもいるんですね。真ウィズの盗賊は弓矢も使えますが、戦士の攻撃力や、魔術師の呪文と比較すると……やっぱり弱い。

種族の選択はどうかというと、普通なら問題無し。しかし、おそらく前列に出ざるをえない僧侶がエルフというのもねぇ……。エルフは呪文こそ得意ですけど、肉弾戦は不向きって説明しましたよね？

でも、真ウィズはテーブルトークRPG。プレイヤーたちが自由に発想してくれるなら、盗賊ふたりだって吉と出るかもしれない。それに、読者の皆さんのことを考えれば、反面教師の方がいいかなぁ？　……よし。多少つらい冒険になっても我慢してもらいましょう！　べつに、プレイヤーたちのつっこみが厳しかったのを、逆恨みしてるんじゃないんですよ。違いますったら。

しろこちゃん改めリューリーちゃん　マスター、どうして黙りこんでるんですか？

マスター　フフ、べつに邪悪なことを企んでるわけじゃありませんよ。

まにやくん改めマクフィくん　怪しい！　絶対に怪しい！

マスター　マクフィくん。君はマスターが信じられないんですか。巷では、〝天使のように純真無垢な人物〟と呼ばれている私ですよ。

じょうじくん改めジャギュアくん　呼ばれてない、呼ばれてない。

マスター　ささいな意見の相違は置いといて。続いて皆さんにやっていただくのは……

まとめちゃん改めマルシェちゃん　次回のお楽しみということで。

マスター　ああっ！　私のセリフを取らないでってば！

――ゲームを中断します（LEAVE GAME）

冒険者の武勇伝でつくる

読者のページ

作 高山浩 Hiroshi Takayama
画 安田鉄魚 Tetsuo Yasuda

「高山君。今回から読者のページよろしくね。1ページになったけど」
「さ、佐脇さん。1ページで、どうやって武闘大会の決着をつけるんですか！」
「い〜じゃん。月刊なんだから、何回か続けたら。で、武闘大会の合間に、新技能やオリジナル・モンスターなんかを紹介をしようよ」
「それじゃまるで、ジャ○プのマンガみたいでっせ」
というわけで、新装開店読者のページは、まず第二回真ウィズ武闘大会の会場からお送りします。では、選手入場！

第二回真ウィズ武闘大会・参加選手リスト

●エリクサー＝ベイガニック（千葉県の鈴木和彦氏作）ノーム：6レベル盗賊　呪文：M4　HP：69　敏捷：13　技能：【スペルセービング9】【飛行1】【魔法強化2】【針穴1】【不意打ち】　武器：アーバレスト

●ファラルアルメ（愛知県の後藤英仁氏作）エルフ：7レベル魔術師　呪文：M4P3　HP：53　敏捷：12　技能：【暗視1】【柔軟4】【スペルセービング7】【魔法強化2】　武器：ロングソード+1、クロスボウ

●ジーベル＝キブソン（静岡県の鈴木照彦氏作）人間：7レベル侍　呪文：M3　HP：61　敏捷：13　技能：【柔軟1】【強打5】【移動力3】【クリティカル5】　武器：ハルバード、グレートソード

●フライング・ソーサレス（宮城県の斎藤和則氏作）エルフ：7レベル魔術師　呪文：M4　HP：51　敏捷：18　技能：【スペルセービング9】【飛行1】【魔法強化1】【柔軟3】【暗視1】　武器：スタッフ+2

●ブレイズ（新潟県の藤田彰夫氏作）ノーム：7レベル盗賊　呪文：P3　HP：70　敏捷：15　技能：【鍛冶1】【暗視1】【針穴10】【スペルセービング5】【慎重1】【持続力1】　武器：アーバレスト

●ローメンデシル（神奈川県の向清児氏作）エルフ：6レベル戦士　呪文：M4P3　HP：72　敏捷：12　技能：【飛行1】【暗視1】【スペルセービング9】【高速詠唱1】【魔法強化3】【クリティカル1】　武器：ジャベリン、アーバレスト、ジャイアントハンマー

●アルル・レイカード（東京都の立木良則氏作）エルフ：8レベル魔術師　呪文：M4　HP：35　敏捷：18　技能：【魔法強化1】【暗視1】【柔軟8】【不意打ち1】　武器：ダガー+2

●エミール・グリーンリーブズ（東京都の泉山優樹氏作）エルフ：5レベル戦士　呪文：M4P3　HP：77　敏捷：11　技能：【暗視1】【スペルセービング9】【魔法強化2】【バーサーク1】【柔軟3】　武器：ハルバード、グレートアックス

●ローグ（山梨県の渡辺正則氏作）人間：8レベル戦士　呪文：M4　HP：54　敏捷：13　技能：【柔軟1】【魔法強化3】【スペルセービング4】【クリティカル2】　武器：ジャイアントハンマー

●クレメンタイル（鳥取県の岡田達雄氏作）人間：8レベル戦士　呪文：M4　HP：46　敏捷：17　技能：【魔法強化2】【スペルセービング6】　武器：ショートスピア

●フォルギスト（熊本県の沖田宇崇氏作）エルフ：6レベル戦士　呪文：M4P3　HP：71　敏捷：12　技能：【暗視1】【スペルセービング7】【魔法強化4】　武器：ショートスピア

●グローム・アディム（北海道の姫智邪氏作）ドワーフ：7レベル戦士　呪文：P2　HP：52　敏捷：5　技能：【暗視1】【クリティカル4】【打撃防御1】【移動力1】【二刀流】　武器：セスタス

●デューリー（奈良県の千葉たかし氏作）人間：8レベル戦士　呪文：M4　HP：48　敏捷：17　技能：【柔軟4】【移動力2】【魔法強化2】【スペルセービング2】【クリティカル1】　武器：ロングスピア+1

●ジルベン・ド・ラーン（東京都の杉山考氏作）ノーム：6レベル戦士　呪文：M4P4　HP：48　敏捷：13　技能：【暗視1】【鍛冶1】【持続力4】【魔法強化4】【クリティカル4】【二刀流】【柔軟4】【格闘5】【毒牙1】　武器：ショートスピア

●セフィス・ファルグ（大阪府の豊田明広氏作）ノーム：8レベル戦士　呪文：P3　HP：60　敏捷：13　技能：【格闘5】【打撃防御1】【毒牙1】【クリティカル1】　武器：ロングソード

●タカ（大阪府の香川高志氏作）エルフ：1レベル戦士　呪文：M4P2　HP：45　敏捷：9　技能：【飛行1】【柔軟7】【魔法強化5】【対魔術師呪文1】【対僧侶呪文1】【持続力1】　武器：グレートアックス、ラージボウ

●トヤ・デ・ブウ（愛知県の井上定芳氏作）ノーム：7レベル戦士　呪文：M3P4　HP：69　敏捷：14　技能：【鍛冶1】【暗視1】【高速詠唱1】【魔法強化2】【スペルセービング5】【柔軟7】　武器：ショートスピア+1

●ギムリア・ギムリン（広島県の島田和尚氏作）ドワーフ：7レベル戦士　呪文：M3P4　HP：50　敏捷：12　技能：【鍛冶1】【暗視1】【柔軟5】【クリティカル5】【強打3】【打撃防御2】【毒牙1】【格闘5】【魔法強化1】　武器：セスタス

●ブミー・ゼオ・クラーリン（福岡県の平野健氏作）エルフ：7レベル盗賊　呪文：M4P4　HP：58　敏捷：15　技能：【暗視1】【魔法強化3】【スペルセービング4】【打撃防御2】【対魔術師呪文1】　武器：ショートスピア+1

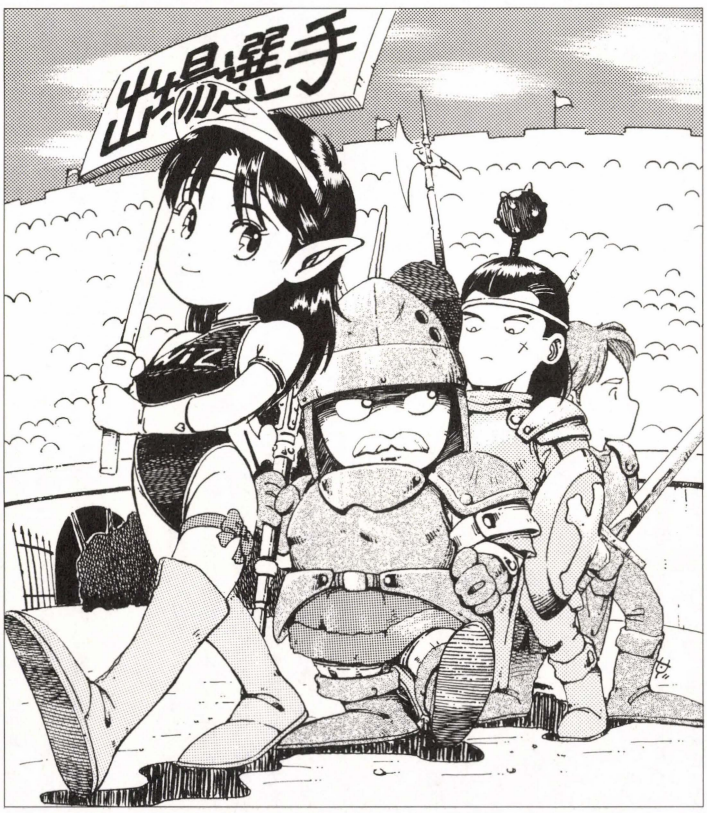
●ウェルフィス（東京都の西川万洋氏作）ノーム：6レベル戦士　呪文：M4P3　HP：72　敏捷：13　技能：【鍛冶1】【暗視1】【スペルセービング9】【高速詠唱1】【飛行1】【魔法強化3】【クリティカル1】　武器：ジャベリン+1

●イグス・アロワーニ（山形県の小林敏美氏作）ドワーフ：8レベル戦士　呪文：P2　HP：70　敏捷：11　技能：【慎重3】【クリティカル5】【打撃防御2】【柔軟5】【魔法強化1】【暗視1】【鍛冶1】

●ガルフレッド・ファンドリアン（北海道の斎藤篤志氏作）ノーム：8レベル魔術師　呪文：M4　HP：53　敏捷：18　技能：【柔軟10】【魔法強化3】【打撃防御1】　武器：ダガー+2

●グリーン・フォーロンド（福島県の中里圭輔氏作）人間：6レベル戦士　呪文：M3　HP：73　敏捷：11　技能：【柔軟1】【強打4】【打撃防御1】【バーサーク1】【二刀流1】【格闘5】【腕ふやし2】【毒牙1】　武器：上質セスタス×3、セスタス

●ラルフ（愛知県の桑高勝氏作）エルフ：7レベル魔術師　呪文：M4P3　HP：63　敏捷：12　技能：【暗視1】【スペルセービング6】【魔法強化6】【柔軟4】　武器：ダガー+1



「選手入場だけで終わってしまいましたね。では最後に大会委員長の佐脇氏からひとこと」
「え〜、今回は制限を設けたこともあって、各選手の実力が接近してます。作戦の善し悪しが勝負をわけるでしょうね」

〈次号につづく〉

イースTRPGリプレイ 第1話

プロマロックの怪事件 前編

作 関根博寿
Hiroshi Sekine
画 田中としひさ
Toshihisa Tanaka

後援　Saturday Knightsと怪兵隊
協力　日本ファルコム

平和を取り戻したエステリアに再び忍びよる不吉な影。おなじみディオら5人組が今回も成りゆきパワーで大活躍する、その前編だ！

エレシア大陸の西側はエウロペ大陸と呼ばれている。この大陸は3つの地方に分かれており、そのうちのひとつグリアの北には、プロマロックと呼ばれる大きな港町が存在した。この港町のすぐ北にエステリアという島があった。

エステリアはいつの頃からか、誰も行くことのできない島として有名になっていた。なぜ誰も行くことができなくなったのか、その謎を解くために何人もの冒険者が、このエステリアへ挑んでいったが、誰も帰ってこなかった。しかし、ついにその謎を解きあかし、エステリアに平和を呼び戻したひとりの少年がいた。赤毛の剣士、アドル＝クリスティンである。

しかし、その影で活躍していた冒険者たちも存在していたのである。かれらは、ブレナーン山に存在していたモンスターの巣を一掃、東にあった古代の神殿で暗躍する邪悪な者を退治して、そこにいた魔神をいったん取り逃がしはしたものの、バギュ＝バデットでふたたび追いつめ、退治することに成功した。

華麗なる銀の使い手ディオ・アルゴミラ、嵐の狂戦士タスケ・ワンハート、真実を歌う詩人リラ・リーラ、知恵多き商人モノディ・トリテラー、心優しき娘シルク・ブランシェ、この5人こそ、真にエステリアの平和を取り戻すため活躍した冒険者である。

このリプレイは、その5人の活躍を描いたものなのだ。

■キャラクター紹介

レベル6剣士　ディオ・アルゴミラ
物語の主人公となるべき運命の剣士でありながら、ついギャグメーカーになってしまう。現在、タスケをライバルとしている。クラス特技は〝見切る〟〝銀の武器や鎧を使うことができる〟と〝武器や防具の性能がわかり、修理できる〟。

レベル6戦士　タスケ・ワンハート
プロマロック出身の戦士で、魚屋の息子。最大の戦闘力を誇る。口は悪いが仲間（ディオを除く）のためなら全力で物事にあたる。クラス特技は〝狂戦士〟〝足跡の追跡〟と〝力わざ〟。

レベル6吟遊詩人　リラ・リーラ
自分と同じ名前の楽器を持つ吟遊詩人。行方不明の両親を探して旅をしている。性格は悪いが、パーティーの知恵袋的な存在である。クラス特技は〝神の指先〟〝手品〟〝アクロバット〟と〝神話伝承にくわしい〟。

レベル6ヒロイン　シルク・ブランシュ
神官ファクトの血をひくヒロイン。前世の記憶を持ち、昔も現在と同じようなパーティーで冒険をしていたことを覚えている。クラス特技は〝傷や病気の手当〟〝お願い〟〝声援〟〝実はプリンセスである〟と〝助けを呼ぶ〟。

レベル6賢者　ヴォルドウ・クレルモン
今回初登場のマイキャラで通称は先生。プロマロックに住んでいる賢者で、タスケに読み書きを教えたことがある。昔は冒険者として旅をしていた。クラス特技は〝古代の言葉の読み書き〟〝伝説や神話の知識〟〝怪物や魔物の知識〟〝物品の鑑定〟と〝優れた記憶力〟。

■平和な日々の終焉

今回は、モノディのプレイヤーが仕事の都合でプレイに参加できないことになり、ピンチヒッターとして、サタデー・ナイツのメンバーのひとりである、北枕さんに臨時で参加してもらっています。モノディは今回NPCとなります。

マスター（以下YM）　あなたがたは現在、プロマロックの港町にいます。エステリアとプロマロックの間で発生する嵐もなくなり、交易も開始されたため戻ってきたわけです。

リラ　イースが降りてきてから、どのくらいですか？

プロマロックの怪事件

YM　1ヵ月ぐらいだね。で、いつもの平和な日々に戻り、タスケは魚屋、リラは酒場で働いている。シルクは、無事に両親に会うことができました。

シルク「あら、生きてた」

YM　感動がうすいね。まー、両親の方はシルクは死んだものと思ってたから喜んでいます。父親が「よく生きていた。あの嵐で、封印の石は落としてしまい、しかたなくプロマロックに戻ったが、おまえの姿が見えなかったので半分あきらめていた」と言います。

シルク　見捨てられたみたい（笑）。まあ、いいか。今までのことを親に話します。

YM　実際に口に出して言ってみて。

シルク「えーと、海で気を失っていたら、よく分からない人たちに助けられて、とりあえずついて行ったら、魔神を封印から解放してしまって、仕方がないから退治した（笑）」

YM　豪快にはしょってるね。魔神を退治したことを聞くと「仕方がない」と言ってくれる。両親はしばらくここに留まるから、シルクもこの町で暮らしていることになる。

ディオ　俺はどうしている？

YM　港でバイトをしているか、タスケを手伝っているんじゃないかな。

ディオ　しかたない。魚でもさばいているか。

タスケ「銀の包丁はないぞ」

ディオ「この際、何でもいい」

ヴォル　私はどうしていればよいかな。

YM　特技で〝怪物や魔物にくわしい〟を持ってたね。登場はまだ先だから、しばらくの間、ルールブックの敵キャラを読んでおいて（と言いながら「イース」を渡す）。

・怪物や魔物にくわしい
この特技を持つ賢者は、ルールブックの「第5章：敵キャラ」を読むことができる。しかし、ゲーム中読むことはできない。自分で記憶しておいたことは、ゲーム中に知っているものとしてプレイできる。

リラ　モノディさんは？

YM　当初の目的通り、エステリアとの貿易に関わっているよ。商人ギルドに「嵐をおさめた功績は私にもあります」とか言って取り入ったのでしょう。

リラ　エステリアに貿易品がありますか？

YM　銀細工や宝石などがあるはず。あとは観光だね。いきなり古代王国が降りてきたんだから、これを見たいと思う人はたくさんいるでしょう。

ディオ　簡単に見れるなら、見に行きたいと思うよな。

YM　というわけで、モノディは船に乗って交易の手伝いをしているため、現在プロマロックにはいない。船でプロマロックとエステリアを往復する日々を送っている。

リラ　平和ですね。

YM　ところがその平和は長く続かなかった。リラがいつものように、酒場で歌を歌っていると、妙な話が耳にはいる。それは、今日入港するはずの船が一隻、行方不明になったという話だった。

リラ　ちょっと気になるわね。歌が終わったあと、その話をしていた人の所に行きます。

YM　近づくと向こうから声をかけてくる。「よう、リラちゃん。一緒に飲むかい？」

リラ　名前を知られているんですか？

YM　ここによく来る人なら知ってるよ。

リラ「船の話をくわしく聞かせてくれないかしら？」と言って、彼らの分もお酒を注文しましょう。何人？

YM　3人だよ。で、ひとりが話しかけてくる。「ああ、いいよ。なんでもエステリアから出たはずの船が港につかなかったんだと。あの距離で行方不明になるなんて、変な話さ」と言って笑います。

リラ「変ね。あんなに近いなら、船もすぐに見えるでしょう？」

YM「何でも明け方の霧が出ているときに出航したから、すぐには気がつかなかったらしい。いま港のみんなが総出で探しているよ」

リラ　ちょと待って。今何時？

YM　昼の12時ぐらい。

リラ　昼から酒を飲んでるの？　この人たち。

YM　昼飯も食べてるけどね。まあ、陸の上の船乗りはそういうもんだよ。

リラ　モノディさんが心配だから、港に行ってくわしい情報を集めます。

YM　港でくわしく話を聞くと、その船にはモノディが乗っていたことが判明する。不安は的中したね。

リラ　みんなに声をかけて集合しましょう。

ディオ　地蔵に鉢巻きでもするか？（笑）

YM　プロマロックに地蔵はない！（たぶん）

タスケ　俺は仕事があるから、夜に酒場というパターンだな。

YM　夜になる前に、船が発見されたという噂が流れます。しかし、船員は誰ひとりとしていなかったそうです。

リラ　マリーセレスト号（注1）ですね。

ディオ　また、空でも飛んだか（笑）。帆柱が1本なくなってない？

YM　帆柱は全部あったよ。船には損傷はなかったそうだから。

ディオ　荷物は？

YM　いくつかなくなっていたそうだ。

リラ　酒場に集ったことにしていいですか？

YM　いいよ。

リラ　みんなに今まで集めた情報を話します。

タスケ　船に乗っていたのは、全員商人？

YM　そんなことはない。船員が10人に商人がふたり。後は荷物が少々。

リラ　船の大きさは？

YM　中型の貿易船だけど、人も運べるようになっている。もっとも短距離用だから、たいした改造はしていないけど。

タスケ　最近モノディにあって、不審なことがあったか？

YM　全然ない。あんまり儲かってないと言ってたぐらいかな。

シルク　嵐はなかったですよね。

YM　なかった。霧は濃かったけど。

リラ　霧ですか……。霧が何か関係あるかもしれませんね。

ディオ　助けに行って、賞金かなにかが出るかな？

リラ　仲間が心配じゃないんですか!?

ディオ　あいつのことだから……。

タスケ　どこでもたくましく生きていけるだろうな（笑）。

シルク　やっぱり、飛ばされたと思います。

YM　まあ、現実に空を飛んでるけどさ（モノディのプレイヤーはこのプレイの最中は飛行機の中です）。

タスケ　なに悪いことしたんだか。

YM　それはいいとして、誰もモノディのことは心配してないわけね。

タスケ　心配はしてないぞ。

シルク　おみやげ、買ってきてくれるかな？

リラ　それは違うでしょ！

ディオ　とりあえず死体がないのだから、犠牲者がでていないわけで、生きている可能性があるわけだ。

リラ　死んでいたら、こんな話は持ちかけませんよ。

シルク「モノディさんは生きています。我々の心の中に……（笑）」

リラ　……性格かわったね。

シルク　だいぶもまれましたから（笑）。

ディオ　時というのは恐ろしいもんだ。

タスケ「しかし、船に傷ひとつないというのは変だな」

ディオ「だいたい、霧が出るのは久しぶりじゃないのか？」

YM　そんなことはないけどね。結構、頻繁に発生しているよ。

タスケ　ロンドンみたいな感じか。

リラ　ちなみに、ロンドンの霧は今は出ないそうですよ。

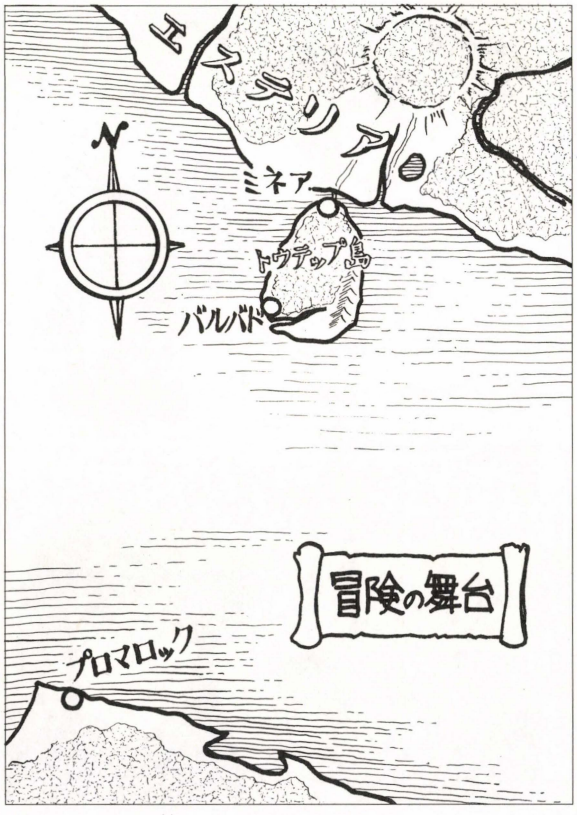
YM　そんな話をしていると、隣のテーブルで酒を飲んでいる男たちの会話が聞こえてくるよ。「……そういや、あのじいさんも船だけ残して消えてな。せっかく嵐がなくなったと思ったのに、これじゃ恐くて海に出られないぜ」

ディオ　振り向いて声をかけよう。「兄さんたち、その話をくわしく聞かせてもらおうじゃないか」

リラ「ケンカを売るんじゃない！」

シルク「その話を、くわしく聞かせてもらえませんか？」

YM「ああ、10日ぐらい前かな、じいさんがひとり、行方不明になっているんだ。小型の船で釣りに行ったきり帰ってこなくて、探しに行ったら船は見つかったがじいさんはいなかったんだ。海に落ちたのかもしれないけど、もしかしたら今回の事件と関係あるかなと思ってな……」と話します。



（注1）マリーセレスト号：1872年、アゾレス諸島沖で発見された船。船内には食事の途中の食器や、航海日誌などが残されていたが、乗組員は全員行方不明になっていた。

リラ「くさいですね」

タスケ「他に行方不明事件がないか、調べたほうがよさそうだな」

YM　今は夜だから、調べるのは明日の方がいいんじゃない？

リラ「ついでに、モノディさんが乗っていた船も見せてもらいましょう。なにかわかるかも知れないから」

タスケ「こういうわかんないことは、町の賢者に聞きに行くのが一番だと思うが」

リラ「そんな人、いるんですか？」

タスケ「俺が算数を教えてもらった、偉い先生がいるだよ」

リラ「偉い先生でも、知恵は教えることはできないんですね（笑）」

タスケ「少なくとも、あいつより頭いいぞ」（といってディオを指さす）

ディオ「ほう……ほう」

リラ「ふくろうじゃないんだから（笑）」

ディオ「くそー、銀の剣さえ、銀の剣さえあれば一刀両断にしてくれるものを！」

リラ「はい、はい」

ディオ「盾で殴ってやる（笑）」

リラ「やめなさい！　とりあえず、その賢者のところへ行ってみましょう」

（注1）　1872年12月に無人で漂流しているのが発見された船の名前。1ヵ月前にニューヨークから出航して行方不明になっていた。船内は混乱が起こった形跡がなく、乗組員だけが忽然と消えていた。

■深まる謎

酒場を出た一行は、プロマロックの町はずれに住んでいる賢者、ヴォルドウ・クレルモンの所に行くことにした。しかし、途中で人が死んでいるのを発見してしまいます。

タスケ「だめだぞディオ。いくら暇でも辻切りをしちゃ」

ディオ「俺じゃない！　それにいま武器はひとつも持ってないんだぞ」（彼は前回のシナリオで、命の次に大事な銀の武器を失っています）

リラ　とりあえず人を呼びましょう。

ディオ　死体を調べてみる。

YM　死体は60才ぐらいの老人でダガーか鋭い爪などで腹をめった刺しにしたようだ。殺されてから、そう時間は過ぎてないようだ。

タスケ「そういえば、刺身包丁が1本なくなっていたが……」

ディオ「俺だったら、まずおまえを襲うよ」

リラ「誰か人は来た？」

YM　この町の警備をしている衛兵みたいな人がくるよ。

リラ　事情を説明しましょう。

YM　名前や住所とかを聞かれる。名前を聞くと、その人たちは君たちのことを知っているらしく、丁重な言葉遣いになるよ。

リラ　わたしたちって、実は有名？

YM　ある程度は有名でしょう。酒場で自分たちの物語を歌ってたぐらいだし。

ディオ　有名なわりに生活が苦しいのはなぜ？

YM　別に生活は苦しくないよ。働かなくても食べていけるほどお金はあるから。

ディオ　だったら、遊んで暮らしていればよかった！

YM　このように堕落しないために、働いていたわけだ。

タスケ　納得。

ディオ　命がけで稼いだお金を使って、遊んで暮らすのがいけないことか？

YM　少なくとも剣士の生きかたではないと思うよ。

シルク　それで、私たちはもう行っていいですか。

YM　いいよ。特に何もしないんでしょう？

ディオ　周りを見て、犯人らしいやつはいなかったよな。

YM　いない。

リラ　今回の事件とは関係なさそうですから行きましょう。

YM　ではヴォルさんの所に昔の出来の悪い生徒がやってきました。

ヴォル　なんと言ってくる？

ディオ「ああ、あなたがこの男に芸を仕込んだ人ですね（笑）」

タスケ「ほう……ほう」

ヴォル　数字を書いた紙を並べて……（笑）。いした先生かもしれませんね。

リラ　この先生の教えで、こんな性格になったのかもしれない。

タスケ「今度はこいつ（ディオを指差す）に芸を仕込んでくれ」

リラ「覚えられるかな」

ヴォル「ところでおまえたちはギャグをしにきたのか？」

タスケ「いえ、実は……」と言って話す。

ヴォル　〝伝説や神話にくわしい〟を持っているんですが、それで何がわかりませんか。

・伝説や神話の知識

この特技を持った賢者は、イースの世界における伝説や神話にくわしいことになる。もちろん、プレイヤーが知るわけがないから、使う場面でマスターに聞く必要がある。賢者が知っていると判断したら、マスターが教えてくれる。

YM　まず、幽霊船の話を思いだす。これは幽霊船が襲ってきたり、乗員が魔力によって、全員幽霊船に乗り移るなどの伝説があった。幽霊船が出てくるのは、どの伝説でも濃い霧の中からである。次は、霧が人を襲う話。これもいくつかあるが、人を眠らせる霧、人を食う霧などが有名である。これも霧が出ているときに出現する。

タスケ「霧ねえ……」

リラ「ギャグを考えているんじゃないでしょうね」

タスケ「いや、霧とどう戦ったらいいんだろうと思って。あんなもの、斧じゃ切れませんぜ先生」

YM　伝説の中では、火に弱いことになっている。また強風によって流されることもある。

リラ　私も神話伝承にくわしいから、知っていますね。

YM　吟遊詩人の場合は、神話伝承に出てくる魔物やアイテムにくわしいだから、内容のほうは賢者とくらべると知識量は少ない。ただ、霧の魔物に関してはあなたも聞いたことがあり、火に弱いことは知ってます。

シルク「やはり、霧がかかわっているのではないでしょうか」

YM　噂だけで判断してるから、確証はないけどね。

ディオ「霧が人間を食らうにしても、荷物まで食らうことないでしょ」

ヴォル　それはそうだな。

タスケ「霧がどう人を食らうか、見てみたいものだな」

ヴォル「そんなことを聞いてどうするんだ」

ディオ「とりあえず友人の消息を知りたいわけです。死んでいるなら、仇ぐらいはとってやりたいし」

ヴォル「霧は荷物まで食らわないから、他に何かいる可能性は高いぞ」

YM　情報が少なすぎますから、これ以上はわかりません。

ディオ「とりあえず、ことが海の上でおこっているのはわかっているんだが」

リラ「とりあえず後は明日、船を見にいってからにしましょう」

そして一行はそれぞれのすみかに戻り、休むことにしました。しかし、その夜にもまた事件が起こっていたのです。

タスケ　ではいつもの通り、朝早く起きて魚を仕入れにいこう。

YM　明け方で霧が出てるよ。

タスケ　気にしない。

YM　では、別に何事もなく新鮮な魚が手にはいる。ちなみに港では、昨日の船の噂を話している人が多い。

タスケ　変わったことを話している人がいるか？

YM　そうだね、タスケとは別の魚屋のおばちゃんが今日は来てないそうだ。

タスケ　近くの人に聞く。「あのおばちゃんが見えないけど、どうした」

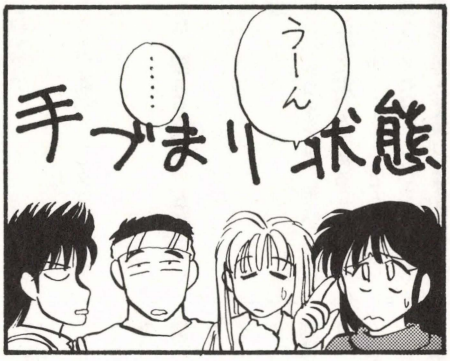
YM「さあ、後でようすでも見に行くさ」と返事がくる。

タスケ　それではあまり気にせず、先生の所に行こう。「先生、魚を持ってきましたぜ」

YM　そういえば船を調べにいくのに、ヴォルさんをつれていかないの？

リラ　ついてきてほしいですね。

タスケ　俺が説得しよう「どうです、先生。つまんないことですけど、つきあってもらえ



ませんか?」

ヴォル「では、このサンマに免じてつきあってやろう」

YM　では、全員が集って道を歩いていると、人だかりがあるのに気がつく。

リラ　近づいてみましょう。

YM「また、殺しだよ」と声が聞こえる。

タスケ　ダッシュで近づく。

YM　町の中央にある広場で殺されているようです。昨日と同じ老人のようで、腹を鋭い刃物で刺されています。

リラ　神話伝承でこのような殺しかたをする魔物がいないか考えてみる。

YM　このような殺しかたをする魔物は人間または人間型が多い。

ディオ　単純な連続殺人といった感じかな。

タスケ「しかしリラ、こんなスプラッタな死体を見て、よく平気だな」

リラ「がまんしてるんです!」

シルク「とりあえず、役人を待ちましょう」

YM　しばらくすると役人がやってきて、第一発見者から事情を聞いているよ。

リラ　聞き耳します。

YM　最近やってきた老人のようで身元はよくわからないとか、第一発見者の名前などが聞ける程度かな。

ディオ　血の跡とかがないかな。腹を刺したなら、返り血ぐらい浴びてそうだけど。

YM　死体の周辺以外は特になかった。

ディオ　専門的な知識はないけど、足跡とか、血痕とかを探して追えない?

タスケ「〝足跡の追跡〟なら、俺ができるぞ」

・足跡の追跡

野原や森の中で、動物や人間、魔物の足跡をたどることができる特技。SKILLロールをして、成功の数が多いほど足跡から得られる情報は多くなる。難易度はいつ頃の足跡かによって変化する。

YM　町中だから難しいな。1日以内だけど難易度は3にしよう。

タスケ　こっちもサイコロ3個で、五分五分か。せーの。

YM　⑤④②

タスケ　23

(○がついた方が勝ちである)

YM　町中で足跡を追跡するのは難しかったということで。

リラ　戦士はSKILLが低いから仕方ないわね。

YM　しばらくすると、死体が運ばれて人だかりもなくなるよ。

リラ　では、私たちは船を見に行きましょう。

YM　港につきました。船が係留されてます。

タスケ　サイズは? 1ガンダムですか、2ガンダムですか。

ディオ　なにそれ。

タスケ　1ガンダムは18メートル。長さの新しい単位(笑)。

YM　こらこら、勝手に単位を作るんじゃない。サイズは30メートルぐらい。

リラ　小さくないですか?

YM　短距離貿易用だから、こんなものじゃないかな。

タスケ　とりあえず、船の中を見せてもらいましょう。

YM　大きな箱なんかは残っている。樽や袋はなくなっている。

リラ　人間が持ち運べるようなものがなくなっているわけですね。

YM　ただ別に普通のロープや、壁に飾ってあったものはなくなってない。基本的に金目のものか食料といった感じ。

リラ　メモや日記はないかな。

タスケ　マストにロープを縛りつけた跡とか……(笑)。

YM　モノディさんが使っていた部屋にはいるとわかるんですが、彼の武器は残っている。

ヴォル「なくなりかたは、手荷物みたいな物を持っていなくなったのですか?」

YM　そういう感じではない。

ヴォル「食堂の食器すべてがなくなっているのではなく、手荷物みたいなものがなくなっているわけですね」

YM　手荷物全部ではなく、金目のものといった感じではある。

リラ　乱闘の跡はない?

YM　ない。

ヴォル　何かが無理矢理入り込んだ跡や、獣の毛が落ちているとかない?

YM　それもない。

ヴォル　床がぬめぬめしているとかは?

YM　ぬめぬめとまでいかないけど、湿り気がある。

ヴォル　不自然なくらい? 船だから当たり前だというより、湿っぽい?

YM　船内としても、普通以上に湿っぽい。

ディオ「集団催眠でもかけられて、連れていかれたんじゃないのか?」

リラ「設定に非常に無理がありますが、魔物に連れさられた可能性は否定できませんね」

ディオ「しかし、もし魔物に連れていかれたのであれば、情けない。あいつぐらいは残ると思ったのにな」

タスケ「モノディも人の子」

シルク「魔物がきれいな女の人だったら、ついていくと思いますが(笑)」

ディオ「美人のねーちゃんか。それならわかんないな。もしくは魔物がきれいに着飾っていて、これは金になると思ってついていったかも」

YM　とりあえず、そんな状況でした。

リラ　これだけだと、何にもわかりませんね。

ディオ　事件後も、船は出ている?

YM　出てるよ。

ディオ　その間、トラブルは別にないんだね。

YM　今のところない。

リラ　行方不明になった、じいさんの所に行ってみましょう。

しかし、そこでも手がかりになりそうなものはありませんでした。さらに、タスケが聞いたおばさんの所へ行ってみると、彼女も行方不明になっていることが判明しました。

ディオ　実は魚を取りにいって、足を滑らせ海に落ちたんじゃないかな(笑)

タスケ　俺とあんたのキャラクターは、こういうシナリオには向いてないんだから。

リラ　それは違うでしょ。イースRPGは知性を表すパラメーターがないんだから、謎解きはプレイヤー自身が考えて答をだすべきです。プレイヤーが知っていることはキャラクターが知っていることと一致するんですから。

ディオ　実際のところ、事故の可能性は否定できないよな。

リラ　それはもちろん否定はしません。

ディオ「賢者さん、あなたの知識の中に、事件の起こったときの日付や月のめぐりに関係する、かわった伝承なんかありますか?」

ヴォル「ない」

YM　ただ、霧の魔物を操る魔人や魔導師がいたりする伝承はあるけど。

ディオ「町中で起こった事件も関係するなら、船で現場まで行く必要はないはず」

リラ「それはそうですね」

ディオ「なにか共通点があるはず……。事件はすべて明け方だよね」

タスケ「そうかな」

リラ「というか昼日中ではない。行方不明と殺人との関係もわからないし」

ディオ「あとは霧ぐらいか」

リラ「まだパターンがつかめるほど事件が起きたわけではないし」

リラ「とりあえず霧がでた日に町中をうろついてみましょう」
ディオ「タスケ、いつ霧がでるのかわかるか？」
タスケ「しらん」
リラ「空気が急激に冷やされたときに霧は発生するから」
ＹＭ　明日も霧が発生しておかしくないと思っていいでしょう。
ディオ「明日、日の出前に起きて町をうろついてみよう」
タスケ「俺にとってはいつものことだ」
ディオ「なんだったら、仕入やさばきを手伝ってやろうか？」
リラ「それはいいといて、ヴォル先生も来てください。お願いします」

■事件の解決？

翌朝、タスケが仕入れたばかりのタコを持ってヴォルさんを迎えにいき、リラと合流しました。シルクとディオは先に霧の町中をうろついています。

ヴォル　老人を朝早くから連れだしたのだから、ひとつ腕前を披露してほしいものだが……。
ディオ（∧ワルキューレの騎行∨を口ずさむ。）
タスケ　霧の中を∧ワルキューレの騎行∨を弾きながら歩くとは。
リラ　そんな、朝から他人に迷惑がかかるようなことはしません。
ヴォル　おまえの流派はどこじゃ？
リラ　えっ？
ヴォル　三遊亭とか林家亭とか……。
一同　大笑い
リラ　あのー、私は落語家でも漫才師でもないんですけど……。
ディオ　そうだっけ（笑）
リラ　あなたにだけは、言われたくないわよ！
ＹＭ　さて、ディオとシルクさん。ふたりして歩いていると、霧が濃くなったような気がする。ということでふたりとも、難易度５でＬＥＶＥＬ判定です。

ディオはかろうじて成功。シルクは失敗してしまいました。

シルク「ここは、倒れる前に助けを呼びたいのですが」

・助けを呼ぶ

この特技を持つヒロインは、危険な目にあった時に、誰かに助けを求めることができます。呼ばれたキャラクターはどんな所にいても、不思議な力でヒロインのいる方向がわかり、最短距離でやって来れます。

ＹＭ「誰に助けを呼ぶのかな？」
シルク「やはり、タスケさんでしょう」
ディオ「タスケに助けを呼ばなくとも、俺ひとりで十分だろう？」
シルク「あなたひとりだから心配なのです」
タスケ「今、こっちの方からシルクの悲鳴が聞こえたぞ」
ＹＭ　いや、悲鳴じゃなくてもいいんだ。どちらかと言うとテレパシーみたいに、頭の中に感じるわけだし。
タスケ　電波が俺に命令する（笑）。
シルク　飛べタスケ！（笑）
タスケ　ムラッ！
シルク　と言うわけで、タスケさんが飛んでくるわけですね。
ＹＭ　一瞬にして来れるわけではないけど、距離的にはそう遠くないから、３分ぐらいでこれるよ。
リラ　６ラウンドも持つかな。
ディオ　考えてみれば、武器がない。
ＹＭ　霧の中から、２匹の魔物が出てくる。これは、エステリアで見たことがあるが、覚えているかな（といってカーロイドの絵を見せる）。
ディオ　実体がある魔物なら殴ってもダメージを与えられるな。
ＹＭ　一体がタスケの前に立って武器を構えて、もう一体はシルクを霧の中に連れ込もう

吟遊詩人リラのイース・レビュー

「オリジナルビデオアニメ「イース」全７巻」

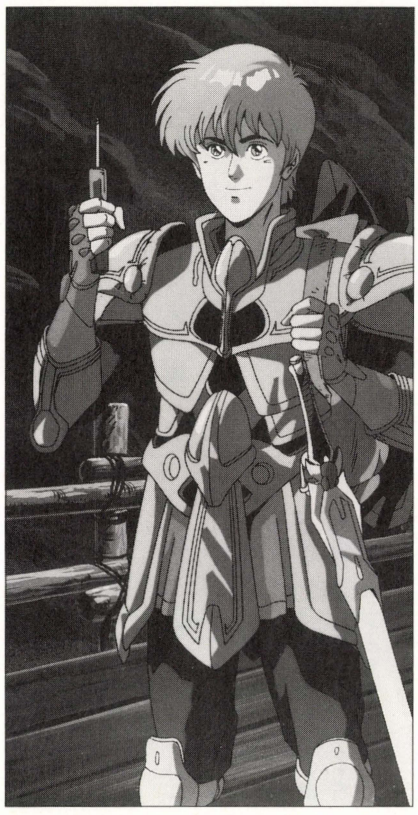
リラ　こんにちは。イースＴＲＰＧリプレイで、吟遊詩人をやっているリラです。
関根　そして私がＹＭこと関根です。
リラ　今回から始まったこのコーナーではイースに関するいろいろなことを紹介していきたいと思います。
関根　とってつけたようなコーナー紹介だな。
リラ　なにせ締切りギリギリになっていきなり話を振られましたからねえ。一体何があったんですか関根さん？
関根　リラ君、世の中には知らない方が幸せなこともあるのだよ。
リラ　……まあいいでしょう。とにかく、記念すべき第一回目に紹介するのはオリジナルビデオアニメ「イース」です。

コンピューターＲＰＧから始まり、コミックス、ＣＤと数々のメディアを制したイースの一つの到達点、それがアニメ版のイースです。各巻のタイトルがイースの書の名前と一致させているなど原作であるゲームの雰囲気をとても大切にした作りになっています。

アニメの冒頭は、エステリアにある城壁の町ミネアをモンスターが襲撃するというショッキングなシーンから始まります。この辺、一人称的な視点にとどまりがちなＲＰＧをうまくフォローした演出ですね。

そして、交易でにぎわう港町プロマロックをおとずれた少年アドルは「嵐の結界」の向こう側にある神話と伝説に彩られた島、エステリアへ渡ろうとするのですが……。

関根　コンピューターゲーム版のストーリーがスタートする前のエピソードから始まっている。これを観て「ああ！　そうだったのか」とわかる部分も結構多い。
リラ　そして、エステリアに向かったアドルを待ち受けていたものは……。と、この辺でネタばらしは終わり。続きはアニメを観てください（笑）。それでは関根さんからお気に入りのエピソードやシーンなどをあげてもらいましょう。
関根　まず、疾走感のあるストーリーと演出。コンピューターゲームでおなじみの音楽にのってアドルが走っているのを観ているだけでも気持がよい。それに、アドルが情報を手にいれていくシーンなどもコンピューターゲームをほうふつとさせる点が観ていて“ニヤリ”とさせられる。ＴＲＰＧとの関連で言うと、プロマロックの市場やミネアの町の収穫祭などの生活感のあるシーンや、敵役のダルク・ファクトの描写などはＹＭをする人にとっては必見だな。あと、次の目的地をアドルが知ると「どおーん」という効果音とともにその場所の情景が出てくるのもよい（笑）。アドルの心理と次の展開への期待感を視覚的に描写している点が買える。うん、「どおーん」はいいよな（独りでうなづいている）。
リラ　それにゴーバンやサラといったキャラクターたちの行動は、剣士以外のマイキャラを演じる人の参考になりますね。
関根　うちのメンバーはドギみたいなやつらばっかりだけどね（ボソリ）。
リラ　ううっ！　否定できない（笑）。
関根　キャラの絵が売れ線でないせいか今一つ知名度が低いが、埋もれさせるにはもったいない作品だ。
リラ　ともかく、まだ観ていない人はぜひご覧になってください。きっと気に入ってもらえると思います。と、こんなところで次回はアニメ「イースⅡ」を紹介します。
関根「どおーん」（笑）



オリジナルビデオアニメーション「イース」データ

原作　日本ファルコム
発売元　キングレコード
制作会社　アーバンプロダクト、東京キッズ

スタッフ

監督　神谷純、渡部高志
脚本　早川正
キャラクターデザイン　石川哲也
作画監督　石川哲也、菅原浩喜
松岡秀明
美術監督　藤田勉、長尾仁
音響監督　藤澤道雄
作曲　Ｊ．Ｄ．Ｋ．

キャスト

アドル　草尾毅
フィーナ　高山みなみ
レア　本多知恵子
サラ　土井美加
ゴーバン　田中信夫
ビクセン　飯塚昭三
ノートン　郷里大輔
クラーゼ　石森達幸
スラフ　速水奨
ルタ　富山敬
ジェバ　巴菁子
ダルク・ファクト　森功至
ダレス　川久保潔
ナレーター／ドギ　玄田哲章

プロマロックの怪事件

とする。では戦闘です。

1ラウンド目

ディオの攻撃が2発命中して、2ポイントのダメージ。

ディオ　素手のダメージは1ポイントなのか……。盾で殴ってやろうかな。

YM　盾で殴るルールはないからやめなさい。

2ラウンド目

ディオの攻撃が3発命中して、3ポイントのダメージ。

YM　相手はあと一撃で倒れるくらい、ふらふらだね。

ディオ　シルクの方は。

YM　霧の中に連れ込もうとしてるけど、一体で運ぶには重いみたいだ。

シルク　そんなに重くないわよ！

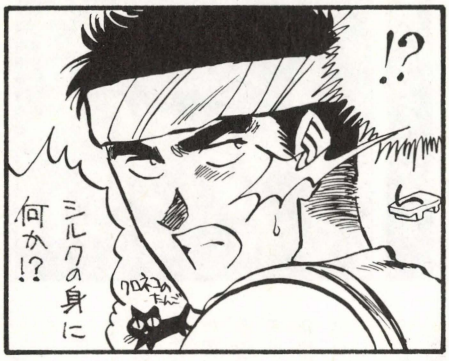
3ラウンド目

ディオが素手で相手を撃破。

YM　もう一体は、シルクを置いて霧の中に逃げ込むよ。

ディオ　霧に警戒しながら、シルクに近づく。

YM　霧は去っていく……というか薄れていく。では難易度3で、LEVEL判定だ。



ディオ　3個勝ち。

YM　霧の中に一瞬、鏡のような物を見た。その中に魔物は入っていったよ。

ディオ　なんだろう。まあいいや、シルクを起こす。

YM　たたけば目が覚めるよ。

ディオ　たたきはしないよ。フッフッフッ。

シルク　はっ、私が寝ているあいだになにをしたんです!?（笑）

ディオ　まあ、それは冗談として、他の人たちはそろそろついたかな。

タスケ　俺が先頭で到着するはず。「どうしたんだ」と聞く。

ディオ　今までの出来事を話す。

リラ　死んでいる魔物についてはわかるかな？

YM　カーロイドと言う魔物で、一番のザコ。武器としてショート・ソードを使ってるよ。

リラ「殺人事件の犯人は、こいつかも知れませんね」

シルク「眠らなかった者は、殺してしまうわけですね」

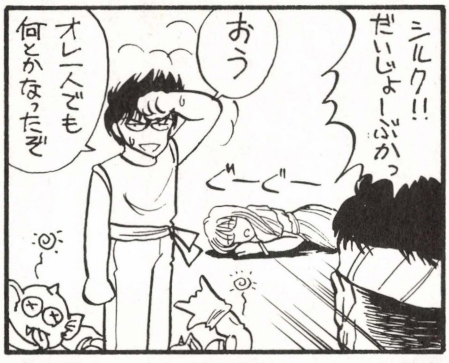
リラ「霧の中にあった鏡について、ヴォル先生は心当たりがありませんか？」

ヴォル「直接見てないからなんとも言えないな」

YM　てなことをやっていると霧が晴れてくるよ。

リラ「今日はこんなところですね。衛兵を呼んで魔物の死体を引き渡しましょう」

一行はその後、衛兵に事情を説明して、霧の中を出歩かないよう警告を出してもらったり、町長に持ちかけて、この事件を解決したら報酬をもらえるようにしました。ディオにも武器を買い与え、全員が松明を用意して朝、霧が出るのを待ちます。



YM　翌朝、いつものように霧がでたよ。

リラ　今度はみんな一緒に行動します。

YM　しばらく霧の中を歩いていると、前の方に人影が見える。

リラ　人影？　魔物じゃないの？

YM　あなたがたに気がついたようで、逆方向に走って逃げていきます。

リラ「タスケさん、捕まえて」

タスケ　走って追いかける。

YM　DEF判定だね。せーの。

タスケの勝ちである。

YM　3個も勝ったなら余裕で追いつく。良くみると、服に血がついてたり、手にはダガーを持ってたりする。

タスケ「ちょっと待ちねい」

YM　追いつかれると、いきなりダガーを突きつけてくるよ。

タスケ　手刀で相手の武器を落とさせることはできるか？

YM　DEF判定で、難易度は相手のDEFとしよう。

タスケ　では、せーの。

タスケの勝ちである。

YM　相手は武器を落としてうろたえている。

タスケ「観念するんだな」

YM　すると、相手はいきなり倒れます。タスケさん、難易度5のレベル判定。

タスケ「しまった！　こんなところで現れやがった」

YM　1個だけ勝ったね。くらくらするけど、なんとか目が覚めている。

リラ　追いついていいですか？

YM　いいよ。

リラ　では、霧に松明で攻撃しましょう。

YM　良くみると、霧の一部が異様に濃いのでどこにいるかはわかる。

ヴォル　なんだかわかりますか？

YM　これは、オリジナルの魔物で「スリミス」という。強力な誘眠能力でまとわりついた相手を眠らせてしまう特徴をもつ。通常はかなり強力な魔物がコントロールしている。

ヴォル　だそうです、みなさん。

ディオ「当然ながら、バックに大物がいるわけだ」

リラ「とりあえず、霧を退治しましょう」

YM　では戦闘です。松明は、クラブ相当の武器として考えてください。

1ラウンド目

スリミスをいきなり撃破。

ディオ　弱いぞ。

YM　それは、松明さえあれば民間人でも退治できるような魔物だからね。で、スリミスが霧散すると人間サイズの鏡が残るよ。

ヴォル　私は物品の鑑定を持っていますので、その特技を使って調べます。

・物品の鑑定

この特技を持つ賢者はアイテムの性能がだいたいわかります。しかし、価格についてはわかりません。

YM　これは「移動の鏡」といって、この鏡に入ると別の「移動の鏡」から出ることができます。古代イースの神殿でも使われていたものと同じものです。アイテムがないと通れなかったりするものもありますが、これはどうやら、誰でも通れるようですね。

リラ　それだけ有名なら、私も知ってますね。

YM　知ってるよ。

タスケ「では、この中に突撃しよう」

リラ「全員がいきなり入ったら、この場に鏡しか残りませんよ」

シルク「安全な場所に運んでから入りましょう。神殿なら大丈夫だと思います」

ディオ「では、鏡を抱えて移動しよう」

リラ「とりあえず、ヴォル先生も来てください。何があるかわかりませんから」

ヴォル「報酬が、サンマとタコだけではちょっと足りない気がするぞ」

リラ「もちろん、この冒険で手に入れたものの5分の1はあなたのものです」

ヴォル「それならついていこう」

YM　では神殿に鏡を運び込んで、神官に事情を説明してからみんなで中に入ったという所で、今回は終了にしましょう。

（後編に乞御期待!!）

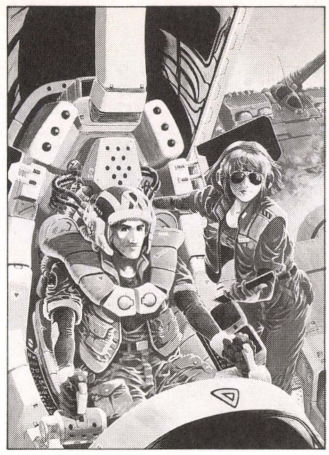
冒険

戦国霊異伝

●内容：ルールブック
●発売元：キラメキ
●価格：3500円［税込］
●発売時期：４月下旬予定

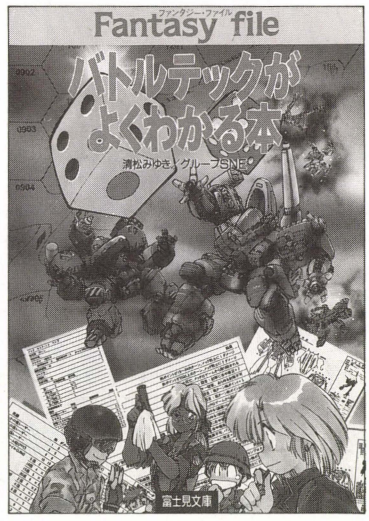
⬆空想の戦国時代を舞台に怨霊がさまよう〝扶桑国〟。この国でプレーヤーは分限（職業）と呼ばれる武芸者、忍、密法僧、陰陽師、巫女のいずれかになり、それぞれの能力を駆使して冒険活劇を繰り広げる戦国伝奇RPGだ。

メックウォリアーRPG



●内容：ルールブック
●発売元：富士見書房
●価格：3800円［税込］
●発売時期：４月下旬予定

バトルテックがよくわかる本



●内容：解説本
●発売元：富士見書房
●価格：560円［税込］
●発売時期：発売中

⬅⬇あの人気の『バトルテック』をプレーするのにどちらも不可欠のアイテム。『バトルテックがよくわかる本』はその名のとおりバトルテックの解説本で、『メックウォリアーRPG』はバトルテックをTRPGで遊べてしまうというオトクなシステムだぞ。

さてさて、この『冒険遊戯』は読者諸君にTRPG情報をお届けするコーナーだ。以後ヨロシクたのむぞ。まずは、富士見書房が発売するロボット戦闘シミュレーションゲーム『バトルテック』をよりおもしろく、しかもわかりやすく解説する『バトルテックがよくわかる本』が同社より発売中だ。さらに、バトルテックの戦闘ルールでTRPGをプレーできるうれしいシステム『メックウォリアーRPG』も要チェック。バトルテックは横浜と渋谷にある対戦型バーチャルシミュレーションゲームで有名だが、こちらのふたつも合わせてバトルテックの世界を満喫しよう。

ホビーデータからは『クレギオン』のサプリメント『辺境アレイダ』が発売された。遠い未来の広大な宇宙植民地を舞台にしたクレギオンでは必須アイテム・宇宙船の運用システムと、さらに明確な内容になった戦闘ルールを収録してある。

続いてキラメキから戦国伝奇RPG『戦国霊異伝』が発売中だ。戦国時代を背景に魑魅魍魎（ちみもうりょう）が跳梁跋扈（ちょうりょうばっこ）する世の中でプレーヤーは、武芸者や巫女など5種類のキャラクターに扮して大活躍するTRPGが楽しめるぞ。

アスキーからは真・女神転生ファン待望の『真・女神転生RPG基本システム』がついに発売！　豊富な職業、初心者にも親切なルールに一番のウリである〝悪魔召喚〟〝悪魔合体〟のシステム化、と真・女神転生のおもしろさを余す所なく盛り込んだ一冊だ。

さて最後に、新紀元社から発売中の独特の世界観とシステムで人気のTRPG『TORG』のワールド・サプリメント『アイル・ソースブック』が5月に発売予定とのこと。ワールドのひとつアイルをくわしく紹介したものだ。詳細は次号でお伝えするぞ。

●お詫び　テーブルトークRPG号22頁におきましてソードワールドRPGについて不的確な表現がありました。「版を重ねても修正していない」という記述ですが、著者の読んだ本は11刷であり、実際には15刷以降は修正されているということです。関係各位にご迷惑をおかけしましたことをお詫び致します。

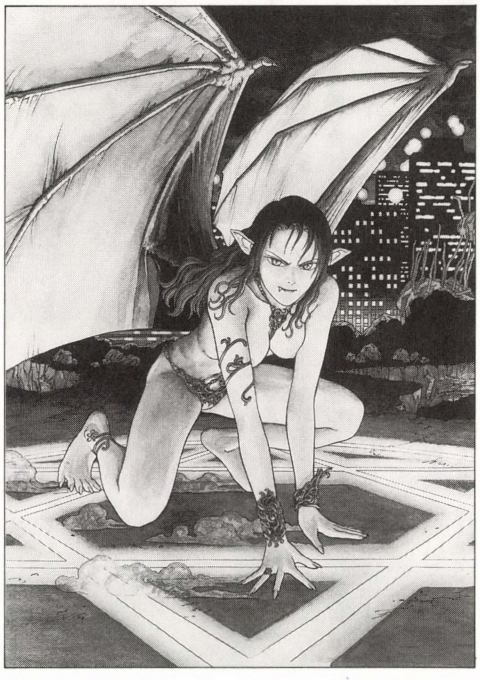
遊戯

テーブルトークRPG〝クレギオン〟サプリメント#1 辺境アレイダ

●内容：サプリメント
●発売元：ホビーデータ
●価格：4800円［税別］
●発売時期：発売中

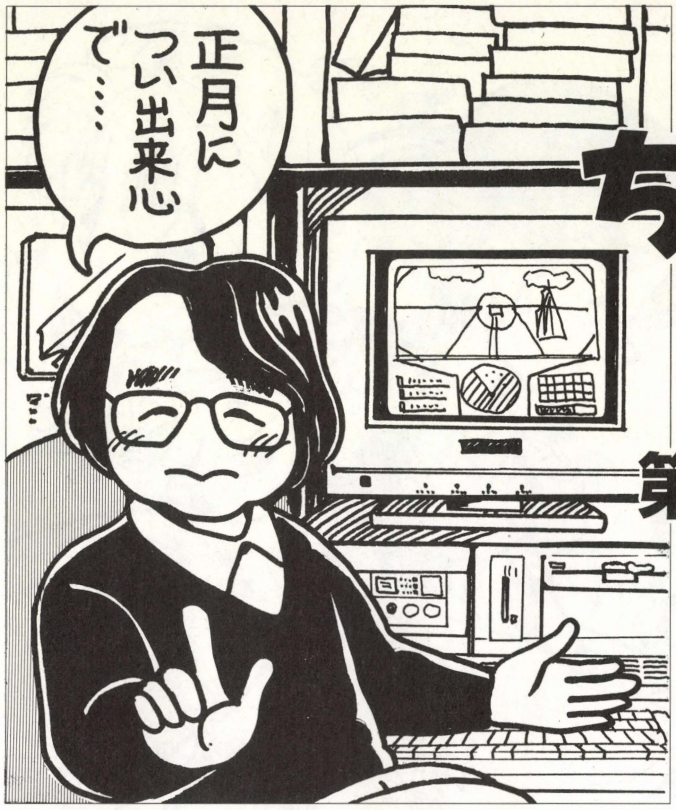
⬆あのSF-RPG『クレギオン』のサプリメントが出たぞ。宇宙をかけ巡る醍醐味を味わえるルールがより明確になり、プレーしやすい環境になった。また辺境宙域アレイダの歴史、現在の状況、さらに30種類の宇宙船データなどプレーに必要な各種データがサポートされているぞ。

真・女神転生RPG基本システム



●内容：ルールブック
●発売元：アスキー
●価格：2000円[予価税込]
●発売時期：６月予定

⬅ログアウト創刊号にその存在が明らかになって１年。満を持して発売決定となった『真・女神転生』がついにファンの眼前に登場するぞ。スーファミ、小説、CD、ビデオと数々のメディアで人気をモノにしてきただけに、TRPGでもおもしろさは折り紙つき。あの女神転生の代名詞である〝悪魔召喚〟〝悪魔合成〟システムもバッチリあるぞ。存分に真・女神転生の世界を楽しんでくれ。



タバスコほどじゃないよ!

クロちゃんのちょっと辛口ゲーム論!!

第一回 猫も杓子もIBM?

文 黒田幸弘
Yukihiro Kuroda

ゲームデザイナーの、クロちゃんこと黒田氏が、ログアウト誌上で筆を取ってくれることになった。ニヒルな論調で繰り広げられるゲーム論は、最高におもしろいぞ!

ログアウトがいよいよ月刊化ということで、のこのこと出てまいりました黒田です。商売柄、ゲームの話などをさせてもらおうかな、と思っておりますので、よろしくお付き合いください。

「……とまあ、こんな感じでいいかな」

「黒田さんにしては、やけにおとなしいですね」

「そりゃもう『初めは処女のごとく』なんていうことわざもあるしね」

「いいんですか。また連載を始めちゃって?」

「え、何かマズいことあったかな……」

「だって、黒田さん、去年なんかほとんどゲームをやってないじゃないですか!」

あたたっ、痛いところをつかれたなあ。たしかにそのとおり。ゲームデザインを仕事にしてるって言うと、何だか一年中ゲームばかりしてるように思われそうだよね。でも、実情はだいぶ違うんだ。さすがに自分の関係したゲームは、もうイヤというほどプレーできるけど、他人様の作ったゲームを遊ぶ時間は、意外と取れないんだよね。

「でしょ。だから大丈夫ですかって聞いたんですよ。すぐにネタ切れになったら、毎月の締め切りが大変ですよ」

「ふっふっふ、しかし、そこに抜かりはないよ。こんなこともあろうかと思って、去年の暮れにIBMコンパチ、通称〝DOS/Vパソコン〟を買っといたんだ!」

去年から今年のはじめにかけて、パソコン関係の話題といえば、やっぱりIBM-AT互換機だったよね。DOS/Vで日本語処理が簡単に出来るようになったし、WINDOWSも早い。でも、まあ、ボクみたいなホビーユーザーの目的は、何といってもゲーム。これっきゃない。考えてみれば、そもそもボクのパソコン歴は、アップルIIでゲームを始めたのがスタートだもの。だからパソコンといえばゲームマシン、という感覚なんだよね。しかしさすがのアップルIIも、だんだんと旧式化してソフトが出なくなり、時代はマッキントッシュやアミガ、そしてIBMコンパチに向かっていったんだ。とくにこの2、3年は、ハードのパワーアップのおかげで、ゲーム=AT互換機、てな世界になっちゃったんだよ。そんなわけでボクの家にも、別なコンピューターが増えてきて、98はさておき、外国から来た連中はといえば、マックが1台、日本IBM純正マシンが1台ということになったんだ。そのほか、ゲームソフトの分も考えると、ボクはアメリカの対日赤字解消のために、そうとう貢献してるんだよなあ。

「それはログアウトの読者じゃなくて、クリントンさんに言ってください。しかし、IBM純正あるんなら、別に新しいマシンを買わなくてもいいじゃないですか?」

「でもねえ、さすがにCPUが286だと、最近のゲームは辛いよ」

「うーむ……たしかにそうだなあ」

「ゲームはとにかく速いほうがいいからね」

そこへいくと新しいマシンは、さすがに486だけあって、どのゲームも快適、快適。問題なのはアクション系のゲームだと、速すぎてプレーしづらい場合があるくらいかな。日本製のアクションゲームは、CPUのクロックを計ってタイミングを調整してるけど、アメちゃんはけっこう手をぬいてる場合が多いんだよね。

「なるほどね。でも、ボクはアクションはあまりやらないから関係ないなあ。となると、けっこう魅力的なマシンですね。一台買おうかな」

「君が? うーむ……」

「あ、また、なにかウラがあるんでしょ」

「いや、たいしたことじゃないけど……英語が読める人、という前提があるんだよね」

やっぱり言葉の壁は大きいよね。たとえば最近のRPGだと、ストーリーを盛り上げるために、ゲームの中でよく会話をするよね。ところがアメリカのRPGは、ただでさえ英語だから読みにくいのに、お話が複雑だから会話の量も多くなり、しかも雰囲気をだすために、わざわざ古語を使ってるゲームもあるんだ。日本でいうと「拙者は」とか「〜でござ候」といった喋り方をするんだよ。

でも、まあ、こんなのはまだいいんだ。ボクの英語能力のせいもあるけど、あの凶悪な〝スピーチオプション〟が付いてる〝喋る〟ゲームはさすがにきつい。むかし学校でやった、英語のヒアリングの試験みたいだよ。おかげで「ああ、昔の『ウィザードリィ』は、シンプルで良かったなあ……」などと感慨にふけっちゃうんだ。

「なんだか年寄りくさいですねえ」

「いやあ、最近は目も霞んできて……何を言わせるんだ!」

「でも、会話がなければいいんでしょ。だったらシミュレーションゲームなんか、わりとプレーしやすいんじゃないですか」

ところが、世の中はうまくいかないものでねえ。シミュレーションゲームは、たしかにゲーム中のメッセージは、そんなに難しくはないけど……問題はマニュアルだね。箱を開けると、英語の分厚いマニュアルが「ドーン!」と出て来るんだぜ。つい面倒くさくなって、読まないでゲームを始めるんだけど、まあ、そんな時は、何が何だかわからないうちにやられちゃうんだ。困ったもんだよ。

「うーむ……」

「まあ、この壁を乗り越えてしまえば、どのゲームも楽しく遊べるんだけどね」

「わかりましたよ。それでみんなフライトシミュレイターばかりやってるんですね」

まあ、そうかもしれないな。フライトシミュレーターは、ジョイスティックさえあれば、マニュアルはいらない世界だからね。

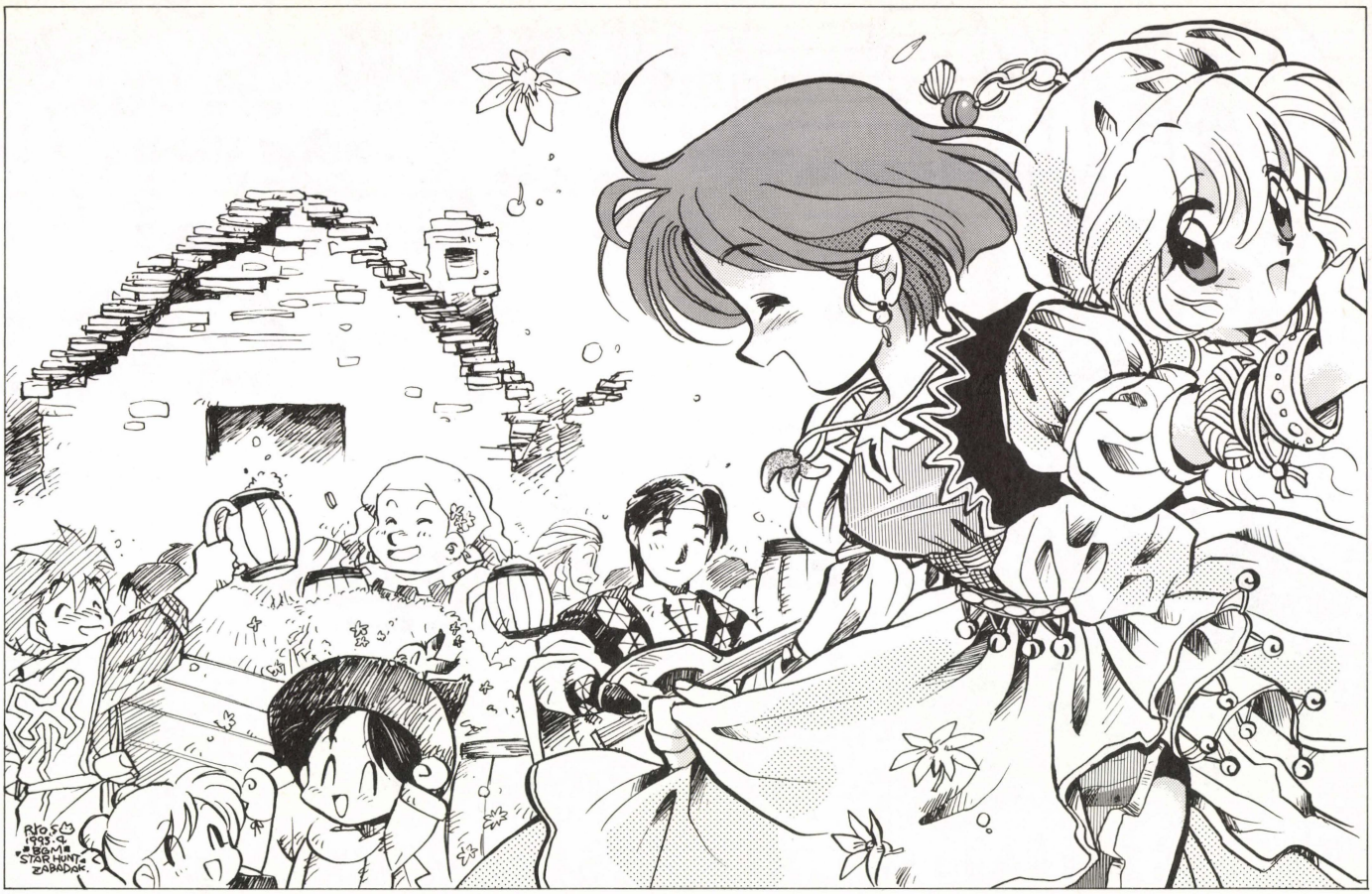
「なるほどね。IBMに手を出すのは、もう少し待ってからにしますよ……待てよ、そういえば黒田さんは、去年の秋ごろに『AT互換機を買うなら、値段が下がる来年の夏ごろがいい』って言ってませんでしたっけ?」

「ははは、いい記憶をしてるね。たしかに、あの頃はそう思ったんだけど、正月に家で遊ぶゲームがなかったんで、つい出来心で……」

「言行不一致だなあ。でも、まあ、遊んだのなら、元は取ったんでしょうね」

「いや、それがねえ……今年になったら、ボクの買ったマシンは10万円も値下がりしたんだよ。あれはショックだったぜ!」

イラスト 山下以登



JADE KINGDOM

ジェイド・キングダム

作/ORG和栗朗　画/佐々木亮

さて今回は月刊化で少しスケジュール調整を……

今月もジェイドの王国へようこそ！

さて、右に書いてあるとおり、少し記事のスケジュールの調整をしようと思っています。その理由は簡単で――

①発売スケジュールがそろそろ決まりそうなので、記事もそれに合わせていくぜい！

②予定より記事の回数が増えたので、その分なにか余計なことをやろうかいな。

というもの。読者投稿の紹介が隔月進行になるので（例えば募集が次々号のものになってしまうんだよね）、その点でもいろいろ考えるところがあるのです。それに、そろそろ今までのおさらいなんかもやりたいし……。

で、ゲームの発売予定だけど、頭の部分で書いたようにそろそろ決まりそうな感じ。ただ、今回の原稿には間に合わなかったので、許してちゃぶだい。

というわけで、今月は〝おもしろい場所／地図〟を扱うはずだったんだけど、前回募集した投稿の優秀作の発表だけで、記事の方はお休み（先送り）させていただきます。そのかわり、現時点におけるゲームの全般的なイメージの紹介を行ないます。

そうです！　ついにワールドの基幹となるイメージ・ストーリーと、おおよそのシステムが決まったのです。詳しくは次のページからご説明いたしますが、大ざっぱな解説で具体性にかけるので、ちと不安。あと、スペースの関係上、詳しくは次号！　という表現が多いんだけど、気にしちゃいや～ん（笑）！

今回ご紹介するのはストーリー、領主、システム、クラスの4つについてのご紹介。そのものの具体的な解説というよりは、コンセプトの紹介になっていますが（だから具体性がないわけ）、どれもいずれは1回ずつちゃんと紹介しますから、あまり心配しないでね！　でも、領主さまについては、紹介というより、おさらいになってるね……。

ほったらかしになっている魔法については、魔法の呪文の応募発表をやった後で行なおうと考えています。魔法のシステムはだいたいできてるんだけど、みんなのイメージに合わせて変えるかもしれないからね。

魔法のアイテムの扱いについては、いずれフォージ（ジェイドにおける鍛冶屋の団体さん）をきちんと紹介するから、そのときに一緒に扱うことにしよう。

ああっ！　気が付いたら、ゲームの発売までにやらなきゃいけないことがやたらあって、なんかすっごく不安（笑）！　はたして大丈夫なんだろうか……。いけませんね、書き手がこんなことを言っていては……（笑）。

スケジュールの方に話を戻すけど、これからは投稿の発表を行なう号、投稿発表のない号なんかも登場するかも。たぶん、夏ごろから、投稿と記事ものを一号おきにやるようになるんじゃないかなぁと思います。

あと、投稿を紹介するときに、そろそろ当確印を出して行こうかと思っています。今まではこんなアイデアが来ましたよ、と優秀応募作品（そしていわゆる今月の困ったちゃん……）をご紹介するだけでしたが、その場その場でどのように採用するのか（あるいは単なる参考掲載なのか…笑）を発表したいなぁ、と思っているのです。というわけで、ジェイドの将来のおおよその予定はわかったかな？　ちなみに、わからなくても大丈夫！　書き手もわかってないから（笑）。

余談だけど次ページ、イラストレーターの佐々木さんや編集さんと共謀して、ちょっと特殊なデザインに挑戦してみました。これを書いてる時点ではまだイラストも上がっていないので、どういうふうになるのかすっごく心配。キレイに成功しているといいなぁ。もしも文字が読みにくかったりしたら、許してね。どきどき……。

JADE KINGDOM

☆ストーリー☆

ジェイドには、もともと領主という特別な設定が用意されていたり、地の果てが妖精界や冥府になっているという変わった設定を取り入れたりしてるんだけど、ようやっとジェイドそのもののストーリーの流れが決まりました。このページの真ん中にそれを暗示させる文章が入ってるんだけど、わかるかな？多分、この文章がそのまま、ジェイドのルールブックの頭の部分に入るはず。実際にそれがどういうものかは、もっとスペースがあるときにゆっくりやろうと思います。それまでは適当に想像しててね（笑）。

ゲームシステム（というかワールド）の中にストーリーがあると、マスターの自由度が減るので、シナリオが作りにくくなるということが良く言われるんだけど、どう思う？

ちなみにジェイドでは、システムで制作側（ゲームデザイナー、つまり私ごと和繁）とマスター側の境界をはっきり規定すること、そしてあくまでストーリーをシナリオネタに絞ること、ストーリーのフレキシブルさ（柔軟さ）を残すことで、それを回避しようと考えているのです。

☆領主って何？☆

次に、はじめに少し出てきた〝領主〟。この方々もジェイドのコアになる存在のひとつなので、少し解説しておきましょう。

ジェイドの世界では、〝領主〟たちは神様の代わりのものとして存在し、王国の中（町の神殿）に住んでいます。外見的には人間そっくりですが、永遠の寿命を持ち、異世界からやってきた人間ならざるものです。一部の人々からは、実際に神として崇められており、全部で20人くらいが存在します。

では、なぜ〝領主〟なるものが存在しているのか？　その理由は単純明快。TRPGにおいては、極めて便利な存在が神様なんだけど、じつはそこに落とし穴が！　便利だというのはいろいろなことを神様のせいにしてしまえることでもあるけど、反面、神様には不便な点も多いのです。すなわち――

①実際にどの位の力を持っているのか、強大かつ抽象的な存在すぎて、たいていマスターにもつかみきれない……。

②神様である以上、ひとつの架空の宗教を扱うことになるわけですが、プレイヤーにそのイメージを伝えるのは、なかなか大変！

③力の暴走を招きやすい。強大な力を持つ神様が何度も介入するとどうなるか……。とくに、話が大きくなって敵対する神様同士が出てきたりすると、も～大変！

――というわけなのです。

しかもこうしたイメージ形勢／伝達は、ルールブック↓マスター↓プレイヤーとふたつ段階を経て伝えなければならない情報なので、混乱にいっそう拍車がかかるのが普通です。で、そうした不利な点を排除し、神様の便利な点だけを残したものが〝領主〟なのです。

つまり、〝領主〟という設定には、一般の天上界にいる神様とくらべると、プレイヤーにとってはイメージ的につかみやすく、マスターにとっては設定的に扱いやすいという利点があるのです。しかもジェイドの中では〝領主〟たちは、人間に倒されることもありうる存在として登場します。これは結構重要なことで、これでマスターの自由度は、ぐ～っと上がるのです。

ちょっと難しい話だったかも知れないけど今回限りだから許してね（笑）。

☆システム☆

ここで言ってるのは戦闘システムのこと。もともとジェイド用に考えていたシステム（どちらも6面ダイス・オンリーのもの）は2種類あったんだけど、片方はジェイドには合いそうにないので、ほかに流れていってしまいました（他社製品……）。で、もう一方に当確印が点ったわけなんだけれど……その内容についての詳しくは来月か再来月に！

その王国は世界のかたすみに位置する
小さな小さな国であった
民はわずか数千
王もいない国ではあったが
人々は自然や魔法と調和し
豊かで争いのない日々を送っていた
王国は孤立し、他との交流もなかったが
王国を識るわずかな人々は
その国を碧の王国と呼び、うらやんだ
・
だが――
その幸福な王国は
紀元前237年
ある日を境に、一夜にして消え去った
・
このジェイド・キングダムは
王国が地上に存在した期間のうち
最後の百と十年をあつかう物語である

――ジェイド・キングダム――
碧なす王国

CYCLE 1	アークとミリムたちの時代
CYCLE 2	シーリムと領主たちの時代
CYCLE 3	侵攻・騎士ファリオの戦い
LAST CYCLE	決断・賢者小アークの時代

☆まとめ!!☆

おわかりでしょうか？　要するにジェイド・キングダムはその総てが、ゲームをよりわかりやすくというコンセプト（↑おお！かっこいい言葉だね　笑）をもとに作られているのです。一見わかりにくい変わった設定も、自由度を縮めると思われがちなストーリーも、ちゃんと意味があるのです。もっとも、なかったら大変なんだけどね（笑）。

じつは、ほかにも不完全な段階なので公表してないシステムが幾つかあるのです。それらも〝ゲームをやりやすくするための環境を整備しよう〟という発想に基づいたものであるのはもちろんのこと！　ジェイドでは良い意味での実験をいろいろとしようとしているので、皆さんつきあってね～（笑）。

あと、こうしたゲームには、初心者用とか上級者用ゲームという分類があるんだけど、初心者にも上級者にも受け入れられるのは、わかりやすくて秀逸なアイデアのはず、ということで、毎日のみそをぐるぐる回し考えているので、こちらの方も期待してね！

それより現在心配しているのは、ルールブックの中に、考えているルールが全部入るのかなぁ、ということ。佐々木さんの絵もできるだけ入れたいし、初心者用の配慮もしていきたいし……と、欲張ったことを考えているので、どうなりますことやら？

☆クラス☆

いわゆる技能（スキル）システムではなく、職業（クラス）が入ることが確定。多分職業を扱ったときのもの（投稿キデザイナー側設定）が、そのまま本決まりになるでしょう。現在、職業ごとの能力を評価中です。

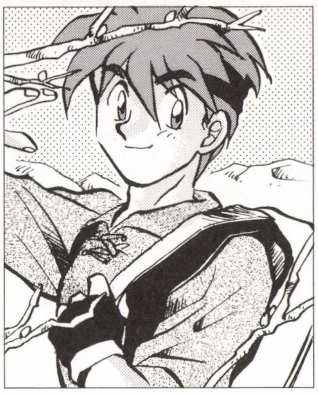
また、一般人から始め、好きな職業を選べるようなシステムが入る予定。すなわち、6歳（！）のときからゲームを始め、14歳のときの〝儀式〟で好きな職業を選び、17歳のころから駆け出し冒険者（あるいは修行者）として冒険に出るというもの。

この間まで連載してたプリンセスメーカーもそうだったけど、西洋では徒弟制度などの関係で、何歳になったら職業を選ぶ（要はどの親方について何を修行するか選ぶ）ということがあったのだ。要はそれをイメージしたルールというわけ。最近ではファミコンの『ファイアーエムブレム外伝』に、村人から転職するシステムが使われていたな。

このシステムのテストプレイはいち早く去年から始まっているので、もうすぐ結果が出そうだ。一応選択ルール（採用するかどうか自分で選べるルール）になるはず。

とりあえず誌上で公表して、それに対する皆さんの意見をバンバン聞いていきます。

今回の投稿の発表なのだ!!



というわけで今月も投稿の発表だよ。今月は、僕アークがこのコーナーの担当をするぞ。パオにやらせようかと思ったんだけど、無茶苦茶になりそうだから止めたんだ（笑）。さて、前回の募集は〝おもしろい場所〟というものだったんだけど、覚えてる？

魅力的なファンタジーには、おもしろい場所、冒険を予感させるような場所といったものが不可欠だと思うんだ。魔法が支配する神秘的な場所、特別な由来のある所、世界にいろどりを加える様々な地形は、架空の世界をより現実的にする上でも役立つしね！

実際、たいていの冒険もののファンタジーには、そういう場所が出てくるんだ。例えば、ピアズ・アンソニィの『魔法の国ザンス』（早川書房刊）というファンタジーには、そうした楽しい場所が一杯でてくるぞ。たいていはダジャレ・オチなんだけど、それがかえってザンスらしさを出してるから、ふしぎだね。それじゃ、のうがきはこれくらいにして、読者投稿の優秀作発表に行こう！

■砂の川——江村勝彦くん

森の中を流れている砂の川。どこから流れてどこへ行くのか、いまだつきとめられていません。砂中にはいろんな生物が住み着いていて、川に落ちた生物を襲ってきます。

なるほど、これはおもしろいかもしれない。川に落ちて流されて、どこかに行っちゃうという話が作れそうだね。モンスターも、川に関連していろいろおもしろそうなのが作れそうな気がするぞ！

■約束の泉——佐々木将吾くん

これはなんと短編ストーリー付きの設定。人里離れた森の中に泉があり、領主との約束でその地を守っている謎の老人がいるというもの。泉の岸には、約束を暗示させる石碑（老人と領主たちの名前が刻み込まれています）があります。

この話は領主との間に、どういう約束があったのか、また老人の個性をいかに魅力的にするかがポイントになりそう。

■パラダイス——西川貴之くん

生命なきものが生命を持つようになるという魔法の場所。逆に生命を持ってる者は、徐々に生命を吸い取られてしまう、じつは恐ろしい場所なんだそうだ。はがきには、冒険者の着ている剣やら鎧やらが、この土地で意思をもってしゃべってる絵が書いてあるぞ。

ある種のクエスト（探索）には便利な場所かも知れないね。物にしゃべらせることができるんなら、いろんなことができそうだし。由来・効果のわからない魔法のアイテムを持ってって、自分で解説してもらうとか（笑）、殺人現場にいた石に聞き込みするとか……。生命力を失うのがイヤだなぁ。死体を持ってくと『ペット・セメタリー』というホラー映画のようなことになりそ～だ。

■地下都市——藤村裕美穂さん

地下迷宮から見つけ出した物を売ってるうちに都市にまで発展した。地底湖なんかも発見し、観光地になっている。

ジェイドの王国は、人口が少ないという設定だから、町は難しいかも知れないな。でも、迷宮の中に村・集落があるという設定はおもしろいなぁ。藤村さんはほかに〝なぞなぞの遺跡〟というのも送ってくれてるぞ。顔面石が散らばっている遺跡で、なぞなぞに答えると良いことがあると言うもの。ただし、小さい子しか相手にしてくれないんだそうだ。

■夢の岩——山井康弘くん

海のどこかにあるという魔法の岩。中に何かが入っていて、最初に触った者の思いで中身が変化します。ときどき移動するので、なかなか見つかりません。

つまりは願いの石ということだよね？　思いを念じて岩に触れ、その後で岩を割ると、あ～ら不思議……ということかな。ちなみに僕の願いは騎士になることなんだけど、この場合、この岩は役にたちそうにないね……。

■秘密の花園——高柳優くん

「ひ・み・つ」た、高柳く～ん！　困るなぁ、こんなの送られても。コメントの仕様もないし（笑）。

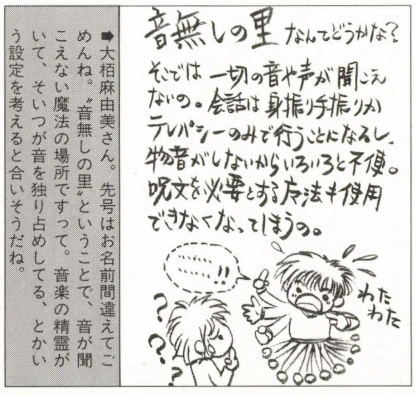
■混浴の銭湯——大木邦宏くん

また来たなぁ……なんか違うはがきが……（笑）〝冒険のあとの疲れた体にはやっぱりオ・フ・ロ。しかも混浴。ウフフ〟だってさ。銭湯は日本的イメージが強すぎるから、やるんだったら公衆浴場かな？　ただし、いずれにせよ、わざわざルールブックで規定することもないような気もするぞ（笑）。

どうせだったら、〝いやしの泉〟というのはどうだろう？　魔法で治療してくれる精霊のいる温泉で、必然的に混浴（動物含めて）になっちゃってるんだ、きっと。

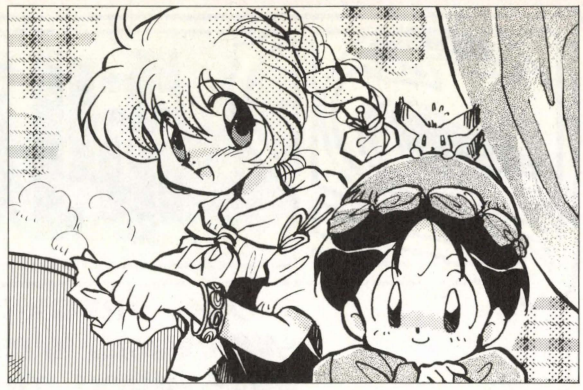
ミリムに聞かれると何言われるかわからないから、この話題はこれくらいにしておこうね……。

■桑村周平くん。そう、先月ぼひぼひに破れた桑村くんだ（笑）。なかなか面白いアイデア。森を北から南に抜けるときはただ落ちればいいんだろうけど（涙）、逆の場合は大変そうだね……（涙×２）。どうせだったら、なぜこうなっているのか、理由も考えておくれよぅ。



■大栢麻由美さん。先号はお名前間違えてごめんね。〝音無しの里〟ということで、音が聞こえない魔法の場所ですって。音楽の精霊がいて、そいつが音を独り占めしてる、とかいう設定を考えると合いそうだね。

■鎌田毅くん。はがきにはギャンブラーと書いてあるけど、要は〝カジノ〟ってわけだ。カジノというと俗っぽいけど、賭け事もひとつの文化だから、ジェイドにはジェイドの世界なりの賭け事があるはずだよね（カジノのような機関があるかは別として）。ここは楽をして、イラストレーターの佐々木さんに考えてもらおう（笑）。



「……が、そのほかのおはがきをご紹介いたしますわ。ではさっそく最初のものから……」

■4つの竪琴——吉田愛幸くん

領主のいた世界（領主たちはもともとは異世界の民なのだ。覚えてる？）とジェイド・キングダムを結ぶ魔法の竪琴。4つ集まると門が開く。風・嘆き・魔性・精霊の竪琴の4つが存在し、各々その名に関連した魔法の力を有します。

「領主さまを設定に取り入れているのね。音楽（竪琴）で門が開くという設定も意表をついていておもしろいと思うの。吉田クンは魔法に関するアイデアや職業に関する希望なんど送ってくれてるわ」

「わ〜い、忍者、忍者！」

「〝王国〟はほかの文化圏と接触のない小さな世界という設定なので、忍者などは難しいかも知れません、って」

「？　良くわかんないや」

■悪の神剣——真壁敏彦くん

純粋できれいな心を持った突然変異の悪魔が作った剣と言われています。人間へのプレゼントにしようと魔剣を鍛えましたが、やはり誤解されて……というもの。

「お話はおもしろいので、ポイントは、剣にどういう力を持たせるかだと思うの。破邪の剣と書いてあるので、その関係の何か特殊な力を与えても良いのじゃないかしら？」

「ん〜とね。あまくておいしい剣！」

「ちょっと違うわね（笑）。

さて、次は王国での慣習のアイデアね」

■さんざしの約束——山本篤弘くん

〝王国〟では男がプロポーズするとき、野にすわる意中の女の子の髪に、そっとさんざしの若枝を結びます。数日後、半分に折った枝の片方を相手に返せば、それが承諾の証し。婚礼の式にはふたりともその枝を身に付けて望みます。また、婚礼あとの宴で、ふたりはこっそりと抜けだす習いになっており、周りの人はそれに気付かないふりをして送り出してやることになっています。

「ロマンテックね……。考えたんだけど、若枝はもっと魔法のもので、手に入りにくいものだと楽しいかも。意を決した青年がそれを取りにいって……とかいう話はどうかしら？

そうそう、あとアンケートの発表がありました、ありました。前回のアンケートの内容は、今までのTRPG、もしくはファミコンなどのRPGについてご不満は？　というもの。結構シビアなものですけど、じつは皆さん、いろいろご不満をお持ちのようす。そんの一部をご紹介しますね。とくに複数の方からの意見を優先して、とりあげますね」

『戦闘がめんどうくさい』

「これが結構多かったです。内容的には、サイコロの数が多すぎる。ルールが細かすぎる。スピーディーさが足りない。などなど」

「じゃんけんで決めるのはぁ？」

「もうあるからダメですって（笑）」

『レベルという概念が嫌い』

「なるほど。難しいですね……レベルにはレベルなりの良さもあるでしょうけど……。レベルを採用しているRPGがあまりに多すぎるから、という理由もあるみたいです」

『初心者にわかりにくい』

「これも結構多かったです。でもデザイナーの和栗さんに言わせると、これもジレンマがあって、結構大変なんですって。

なんでも説明するとルールブックが厚くなって読むのが大変になるし、かといっておおざっぱな説明だと……。要はルールを簡略化するとか、ツボを押さえた説明というものが必要なんでしょうけど。『この件に関してはもっと皆さんの意見を聞かせてほしいよん』だそうですわ（笑）。

それではまた来月おあいしましょう！」

「ばいば〜い」

➡城裕敏くん。キャラ募集へのお便り。糸使いと書いてあるから、糸を使って戦ったりするんだろうけど、何も書いてないぞ〜（笑）。

➡西川貴之くん。種族というよりはモンスター応募か？　刀らしきものを背負っているから、オリエントなやつなのかも知れない。

いつものごとく 総括

というわけで今月は、記事と投稿の発表が脈絡のない中途半端な展開になっちゃったけど、いかがでした？　いよいよゲーム発売に向けて本格的に動き出したので、この先もときどき、突然予定を変更したりするだろうけど、許してくださいね。でも、ゲームの全体像がやっと上がって来たので（とくにコアとなる部分）、デザイナーは嬉しい限り。まだ形としてみなさんにご紹介できないのが残念といえば残念ですが……。

あと、今回ゲームの内容について書いてることでも、意見があったらどしどし送ってくださいまし（もち、反論でもオーケー！）。

そうそう、今回の応募では、砂の川や地下迷宮の村などのアイデアが既にゲームへの本採用決定。おめでとうございま〜す。

それと投稿される方へ。設定を送ってくれる場合には、どうしてそういうものが存在するかという理由や、あるいはその設定を利用したお話（あるいはシナリオ・冒険）のアイデアなんかがあった方が取り上げやすいので、覚えておいてね。それではまた来月！

次々号募集のお知らせ& 今月のアンケートは……

さて、読者のみなさんの投稿を採用してTRPGのゲームを作っていこうという無謀企画こと『ジェイド・キングダム』、次々号の設定募集は、〝魔法の呪文〟です。ついでに次々号用に〝魔法のアイテム〟、〝魅力的なキャラクター〟というのも募集してしまうよ。できれば魔法の呪文の設定は、戦闘っぽいものより、それ以外の魔法でおもいろいもの、世界観を感じさせるようなものがいいな。

ジェイドの世界だと、魔法は魔法使いの魔法しかないので注意してね（いわゆる司祭系の治療魔法なども魔術師系魔法に入るということ！）。キャラクターの方は、君自身の持ちキャラをゲームに登場させたいという不純な動機でもかまわないぞ（笑）。な〜んか、ダネール・サーガみたいだね……。

応募は左のあて先まで。封書あるいははがき（アンケートはがきは不可）でお送りください。締切りは5月20日です。恒例の何でも大募集の方は、ルールに関する意見・希望、ワールド、モンスターなどを募集中。住所、氏名、年齢を書くのを忘れずに！

ちなみに今月は、よろずアンケート。ゲームの体裁に関する質問で、

①希望する値段はどれくらい？

②多少値段が高くなってもカラーページがあった方が良い？

③ルールブックの厚さはどれくらいがいい？（真ウィズやイースを参考にしてね！）

④内容的にとくに希望するものは？（例：リプレイ、ソロシナリオなど）

——というもの。

さぁ、ジェイド・キングダムのルールブックに君の名前をのせよう（笑）！

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー・ログアウト編集部
『ジェイド・キングダム』係

制服王女

テーブルトークRPGスペシャル号で登場した女子高校生ライター（だから制服王女なのだ）河内矢恵が連載エッセイで登場！　今後は取材記事も登場する予定なのだ。TRPG関係の相談なんかも受け付けているぞっ！

どもども、こんにちは！　TRPG特集号の予告通り（？）、またまた誌上に乱入して参りました、新米ライターの河内です。……しかも連載よ、連載！　物事に動じないということでは定評のあるわたし（文句ある？）も、さすがに口元が緩んでくるのを押さえられない（笑）。うんっ、みなさんのあたたかい眼差し、あつい期待（してねーよ）に答えるためにも、今日から心機一転、がんばるです！　応援、よろしくおねがいしますね。

しかしなんですねえ、たいした寒さも経験しないうちにすっかり春めいてきて、いつのまにか陽射しがポカポカと暖かい季節になりましたね。鳥たちはこぞって自慢のノドを競い合っているし。庭の隅に植えた種も、青々とした芽をのぞかせているし。……なのに、なぜかそんな周囲のあっかるい陽気とは対照的に、わたしの心はアンニュイな気持ちでいっぱいに満たされております。……何々、おおかた数学の成績がよくなかったんだろう、って？　し、失礼な！　幼き頃は『数字の魔術師』とまで呼ばれたわたし（注・大ウソ）にかぎって、そんなことあるわけないでしょう！　もっと大事なことです、もっと。みなさんにはこんな経験、ないですか？

先日、街を歩いていたら、偶然中学の頃の友人に出会いました。その子はわたしが初めてTRPGをプレイした時の仲間で、わりと気のおけない間柄だったんですけど、世の常か、お互い別々の学校に進学したことで自然と電話の回数も減り、ここ最近疎遠になっていました。「何、あんたまだ生きてたの？」「……その言葉、そっくり返すわ」

それでもやっぱり会ってみると、なつかしい気持ちで胸がいっぱい。お互いの近況を伝え合おうと、そのまま駅前のダン○ンドー○ツへ。「チュロス食べよう、チュロス」で、ひとしきり話終えた後で今度どこかに出かけよーということになったのですが……

「じゃあさ、再来週の日曜でどう？」

『再来週？　うーんと……あ、定例会だからだめだぁ。他の日、他の日』

「……定例会って？」

『（キョトンとして）へ？（TRPGのサークルに決まってるじゃん』

「（しばらくの沈黙）……もしかして、あんた、まだやってたの？（軽蔑した口調）」

『……あ、うん、まあ、ね。アハハ……』

ショックでした。

なんとなく、電話で話をしている時も、最近は全然RPGの話が出ないから変だなーと思ってはいたんだけど、でもまさかやめてたなんて、思わなかった。

事実より、『まだやってたの？』って言葉の方が、ずっとショックだった。

きっと、彼女は彼女なりにいろいろ事情があって、たくさん考えた末にTRPGをやめたのだと思う。それは彼女の自由だから、わたしにはそれに対して文句をいう権利も、そのつもりもない。ただ、彼女が言ったいくつかの主張の中には、果たしてそうかなって、首をかしげちゃうものがあった。

「いつまでやってるつもり？」

いつまでって、RPGやるのに上限なんかあるの？

「いい加減子供じゃないんだしさ」

RPGは子供しかやっちゃいけないの？

「恥ずかしくない？　そんな遊びにはまってるの」

TRPGをやることの、何が恥ずかしいっていうのさ！

そういえば前にも、似たような思いを感じたことがあった。サークルの人が、『仕事忙しくて』って退会した時。親に『いつまでそんなことやってるんだ』って言われた時。『大人』になったらやめなくちゃいけないことなのか、って感じた。所詮ごっこ遊び、子供のゲーム。いずれ卒業して行かなくてはならない閉ざされた空間。

でもホントにそう？　それだけ？

ダンジョンに住む悪いモンスターを激戦の末倒した。生け贄になるはずだった女性のうれし涙に、心が温まっていくのを感じる。

貴族の男女の駆け落ちに陰ながら力を貸した。手を取り合って去る二人の背中に、そっと祝福の言葉を投げかける。

単なる作り事じゃないか、って言っちゃえばそれまでだけど。みんなで机囲んで、ありもしない場所の、いもしない人間になって、ウソのつきあいをしてるだけだし。

でもね、充実感があることも事実。好きだってことも事実。理屈っぽい言葉で、疑似体験がどーの、架空の人生がどーのって、難しいことはいくらでも言えるけど、そんなことはそれほど重要な意味を、持たないと思うんだ。スキーやダイビングは三十歳になったらしちゃいけない？　そんなバカな！　好きなんだから、いくつになったってやっていいはず。年齢なんて関係ない。趣味ってそういうものでしょう？

世間の風潮に合わせるように、RPG業界にも不景気の波がやって来た。ブームにのって流れ込んで来た人々が、ひとり、またひとりといずこともなく去って行く。でも。

十年後も、二十年後も、わたしはTRPGをやっていたい。結婚したら、旦那とふたりで、子供が出来たら、親子三人で。以前どこかで、『絶対自分の子供にはTRPGをさせたくない』と言っていた人がいたけれど、わたしはそうは思わない。自信を持って勧めようと思う。一緒にプレイしようと思う。でないと、子供にはさせられないようなことを自分はしてきて、これから先も続けていくのだということに、なってしまうから。……家族でRPGって、絶対理想よ。きっときっと、楽しいはず。

……十年後のあなたは、いったいどっちを選んでいるんだろう。……楽しみだね。

（次回は8月号に掲載します）

●イラスト／金澤尚子

イースI
天界へそびえし魔塔
第一章 紅い髪の冒険者

ついにアドルが還ってきた！　イースⅣプレスドーリーで、華麗なまでの筆の冴えを見せた大場惑の手により、イースIの世界が描き出されようとしている。ストーリーはあくまでも忠実に。ゲームの感動が、いま蘇るのだ。

作　大場惑 Waku Ohba
画　池上明子 Akiko Ikegami
協力　日本ファルコム
©日本ファルコム

イースI
天界へそびえし魔塔

1　漂着の浜辺

――サクッ、サクッ。

早朝の静けさをうち破る靴音が、島の南端の白い砂浜に響いている。

端から端まで一クリメライ足らずのその浜辺には、ドゥアールの海原から漂う塩気をふくんだ朝霧が低くたちこめていた。

靴音は、その霧を全身で薙ぎ払うようにして大股に歩いてくる荒らくれ男のものだった。男は、夜も明けやらぬうちに島の北端のミネアの村を出て、東回りに海岸沿いの小道を進み、途中バルバドの村にも立ち寄らず、まっさきにホワイト・ホーンと呼ばれるこの浜辺へやってきたのだ。

男の靴音のほかには、単調にくりかえされる波の音しか聞こえてこない。朝霧に視界を遮られ、海面の様子はさだかではないが、波音の様子からすると、ドゥアールの海は穏やかに凪いでいるに違いなかった。

男は裸の上半身に毛皮の胴着を直に着ていた。剝出しの腕は陽に焼けて黒く太く逞しかった。その太い両腕には、刀傷の跡が何本も刻まれていた。腰には蔦で編んだ太い腰縄を絞め、その腰縄には盗賊がよく使う武骨な山刀が無造作に差してあった。

男はときおりたちどまり、なにか捜し物でもするかのように周囲を見渡した。

顎骨の張った精悍な顔つきをしている。寝不足のせいなのか、眼球がすこし充血していて、苛立っているような表情。

「サラのやつ。まったく、いいように人を使ってくれるじゃないか。これで、ムダ足だってことにでもなったら、村の連中に、サラはインチキ占い師だってことをいいふらして、二度と商売できないようにしてやるからな……」

男は顔を歪めて、出かかった欠伸をひとつ噛み殺した。

「けどまあ、天気だけはみごとに当てやがった。夜中の嵐がウソみてえに、からっと晴れあがったじゃねえか」

男は空を仰ぎ見た。

昨夜来から一面をおおっていた重苦しい雨雲はどこへやら、澄みきった初夏の青空がひろがっていた。

男は視線を浜辺へ落とすと、また歩きだした。そして、五、六歩進んで立ちどまった。

「……ん？」

百メライほど先方、波打ち際の白い砂のうえに、なにか打ちあげられているのが、朝靄に霞んで見えたのだ。

男は、足早に走りよった。

――人らしい。

男は濡れた砂を蹴散らし、打ち寄せる波に足をすくわれそうになりながら、漂着者のもとへたどりついた。

「なんだ、少年じゃないか……」

男は、浜辺にうずくまっている漂着者を見下ろして気の抜けた声を出した。

みすぼらしい衣服を身にまとっている。しかも、長時間、波間にもまれていたせいか、衣服はふやけてボロ布のようになっている。うつぶせになっていて、顔色はわからないが、衣服からはみ出した手足は死体のように真っ青に変色していた。

少年といっても、背丈から判断すると、一五、六にはなっているはずだ。

少年の周辺には、昨夜の嵐のすさまじさを思い起させる、難破船のものらしい、甲板かどこかの折れた板切れが何枚か散在していた。

男は屈み込み、少年の口元に武骨な手をかざした。

「息はまだある……。だが、ぐずぐずしてると、死んでしまうぞ」

男は肩を摑み、仰向けにごろんと少年を転がした。

少年は目を固く閉じ、昏睡状態に陥っている。顔色に生気がまるで感じられなかった。燃えるような紅い髪とは対照的に、顔は深海の底の海水の色のように暗く蒼ざめていた。

「おい、しっかりしろ」

男は少年の胸ぐらを摑み揺り動かした。反応がない。

男は少年のやわらかい頬に、容赦なく平手を飛ばした。

――うっ。

少年はうっすらと目蓋を開いた。

意識がもどったのだろうか、しだいに大きく目を見開き、男の顔を焦点の定まらない視線で見つめている。

やがて少年はゆっくり口を開き、消えいりそうなかすかな声でつぶやいた。

「……ここは？」

「おう、まだ、口をきく元気が残っていたか。ここは、エステリアはトゥテップ島の南端の浜だ」

男がそう告げると、少年は安心したのか表情をやわらげた。まだあどけなさの残るさわやかな笑顔だった。

「……それで、おまえ。名はなんていうんだ？」

男は性急に問いかけた。

「アドル……。アドル・クリスティン」

いいおわると、少年はわずかに残っていた体力を使い果してしまったのか、ぐったりと男の腕にもたれかかりそのまま意識を失ってしまった。

「ふん。こんなヤワなひよっ子が、救国の勇者とは笑わせるぜ。サラの予言もまあ、この程度のもんだってことか……」

男はなにごとか納得し、気絶した少年の肩を抱きあげた。

「おまえが本物の勇者かどうかはさておいて、ともかく今は命の心配が先決だな」

男は掛け声を発し、気を失った少年を背に担ぎあげると、浜辺を大股に引き返していった。

漁業の村、バルバドの村人たちの好奇の視線をまったく気にもとめず、男は少年を担いで村医者ブルドーの診療所へと脇目もふらずに直行した。

急に現実に引き戻されたブルドーはすこしばつの悪そうな顔をして男に歩み寄り、片手で少年の脈を取り、同時にもういっぽうの手で目蓋をこじあけ瞳孔を観察した。

「うん、こりゃ有余ならん。さっそく手当てしよう。診療室に運んでくれ」

医者に同行した男は、診療台に少年を寝かせると、胴着の懐から革の巾着を取り出した。

「占い師のサラから預かったもんだ。これで治療代にあててくれ。もし余りが出たらこいつに渡してくれないか。……それから、元気になったら、サラの館を訪れるように伝えてくれ」

男は巾着を一振りし、チャラチャラと金貨の音をたててそれを医者に手渡した。

ああ、あのサラが……、と医者は頷き巾着を受け取る。

「そうだ、こんなものでも丸腰よりはましだろうからな……。ついでにこいつも渡してくれ」

男は腰縄から山刀を抜いて、診療台の端に置いた。

「おい、待たんか……」

挨拶もなしに出ていこうとする男を、医者は呼び止めた。

「そう慌てなくても、名前をなのるくらいの余裕はあるだろう」

男は振り返っていった。

「サラに頼まれてやったこと。べつになのるほどのもんじゃないさ」

男は悪びれた様子もなくそういい捨てると、赤毛の少年を残してバルバドの村の診療所をたち去った。

2　占い師サラ

赤毛の少年が、トゥテップ島の南端、高い石積みの壁に囲まれたミネアの村へやってきたのは、ホワイト・ホーンの浜辺に打ちあげられ、謎の男から救けられた日から三日後のことだった。

少年の回復ぶりには、目を見張るものが

「すまんが、こいつを診てやってくれ」

ノックもせずに診療所のドアを開けてなかへ入るなり、男はがさつにいい放った。

男が飛び込んだその部屋は、待合いの場所にあてられていて、長椅子で編み物をしながらひっそりと診療のはじまりをひとり待っていた老婆が、びっくりした様子で男を振り返った。

「見かけない顔だが、ミネアの村のものかね……」

奥の診療室の戸があいて、初老の医者ブルドーが眼鏡の紐を耳にあてがいながら、のんびりとした歩調で待合室に現われた。

「おれか？　島のもんじゃないが、ここ数年ミネアの村には厄介になっている。そんなことはどうだっていいんだ。こいつが、朝、浜に打ちあげられていた。死にかけている。どうにかしてやってくれ」

男は背負っていた少年を床に降ろし、あらためて両腕に抱きかかえた。

「浜に打ちあげられてた……？　それじゃ、嵐のドゥアール海をわたってこの少年は島へやってきたというのか？」

「見てたわけじゃないけどな」

「なんて命しらずな若者なんだ。ここ数年、島へ渡ろうとする船は、かならず嵐にみまわれ、ドゥアールの海の藻屑と消えてしまうというのに……。おかげでこの島は外界から、完全に孤立してしまった」

「おかげでおれも、この島から出られないでいる。漁師が恐がって遠洋へ船を出してくれなくなったからな……」

「この島は、死霊に魅入られてしまったにちがいないて」

老医師は、疲労感もあらわにいった。

「まあ、世間話はそれくらいにして、この死にかけのひよっ子をどうにかしてくれ」

あった。診療所に運び込まれた初日には、昼夜にわたって生死の境を彷徨いながら昏々と眠りつづけはしたものの、明け方にかけて高熱を発しもがき苦しんだのを境に、熱が引くと生気を取り戻し、急速に快方へむかっていったのだ。二日目の昼には意識を取り戻し、夕刻には食欲も回復し、医者の用意した栄養食をきれいさっぱりと平らげてしまった。

老医師のブルドーは、この少年はみかけによらず、逞しい体力の持ち主なのではないかと思った。また、そうでなければ、何百という海の男たちの命を奪った、再三の嵐を生き延びて海を渡ることはできなかったはずだ。

元気を取り戻していった少年は、医師の忠告にもかかわらず、ベッドにじっとしているのがもどかしくてしょうがないらしく、起き抜けて二階にある病室の窓辺から、バルバドの村の様子をあきることなく眺めていた。

少年は、つい昨夜まで死の淵をさまよっていたなどとはまるで感じさせないような、好奇心と冒険心いっぱいのキラキラと輝く瞳をしていた。様子を診にきたブルドー医師をつかまえては、バルバドやミネアの村のこと、そこに住む人々のこと、トゥテップ島やエステリア本土に最近出没するようになったという魔物たちのことについて、根掘り葉掘りと尋ねるのだった。

ブルドー医師が、「きみは危険を冒してなにをしにこの島までやってきたんだね」と、逆に問いかけると、「冒険を求めてやってきたんです」という臆面もないこたえがかえってきた。

三日目にはいると少年は、おさえきれない好奇心から、医師の目を盗んでバルコニーから屋根にのぼった。診療所は村の外れの小高い丘のうえにあって、トゥテップ島全体を一望にすることができた。しかし、少年の興味はもっぱら、島の北方、エステリア本土にむけられていた。トゥテップ島の稜線越しに見えるエステリアの風景のなかでも、一際目をひいたのが、さしわたし一クリメライはあろうかという岩壁とその東の端に聳え建つ黒い塔の存在だった。

こころ躍るような冒険を求め、諸国を縦断してエステリアにたどりついた少年にとって、その黒い塔は大いなる冒険の始まりを予感させるに足るだけの、邪悪な存在感に満ちていた。

医師に尋ねて、その塔がダームの塔と呼ばれていることと、その内部にはいつからか得体のしれない魔物たちが棲息するようになったことを、少年は知った。

そして四日目の朝、老医師ブルドーの制止をふりきり、アドル少年は病み上がりの体をおしてミネアの村をめざしたのだ。

ミネアの村にアドルがたどりついたのは正午まえのことだった。

ミネアの村は医師から聞いた話どおり、城壁のような堅固な壁にまもられて、トゥテップ島の南端に位置していた。

そして、村への入り口になる南の門は、島の岸壁に面していて、わずか十メライ幅の海峡をはさんでエステリア本土が目と鼻の先にひろがっていたのだ。

村の門の真正面に、トゥテップ島とエステリア本土を結ぶ吊り橋がかけてあった。その橋の袂に佇み、アドル少年はすぐにでも橋をわたってエステリア本土にのりこみたいという衝動でいっぱいだった。

邪悪な魔物たちが徘徊するといわれるダームの塔は、森のむこうに気高く聳えていた。こうして、より間近に塔をみると、その途方もない巨大さが、ひしひしと実感できた。こんな巨大な塔は、見たことも聞いたこともなかったし、おそらくムロン帝国領内のどんな国にもこれに勝る塔など存在しないように思えた。

――あの塔の内部を探検してみたい。

アドル少年はしかし、逸る気持ちをぐっとこらえることにした。

エステリアにのりこむまえに、ミネアの村で会っておかなければならない人がいたからだ。

そう。まっさきに占い師サラを訪ねて、救けの男を寄越してくれたことと、療養の費用まで負担してくれたことの礼をいわねばならなかった。

アドルは橋を離れると、扉をあけはなった村の門へむかってまっすぐに進んだ。

まったく意外なことに、ミネアの村人は余所者のアドルを、好奇の目で見つめながらも、なんの警戒心もなくこころよく受け入れてくれた。

通りがかりの幼女に声をかけ、アドルはサラの占いの館まで案内してもらった。道すがら、アドルは村の様子を幼女に尋ね、この村が小さいながらも、診療所や交易所や居酒屋など、最低限生活に欠かせない施設が整っていることを知った。

村は四角い壁にとり囲まれ、そのなかに十数軒の建物が軒を並べていた。

アドルが幼女と歩いていると、どこからともなく村の子供たちが姿を現し、ものめずらしげにアドルにまとわりついてきた。

子供たちの表情は、この村が危機に瀕していることが信じられないほど、明るく屈託のないものだった。

「ねえ、お兄ちゃん、どこからきたの?」

「ぼくたち、村から出ちゃいけないって、おとなたちから止められてるんだ」

「ちょっとまえまでは、原っぱのロダの木の下で遊んでたんだけどね」

「マモノが原っぱをうろつくようになったせいなんだ」

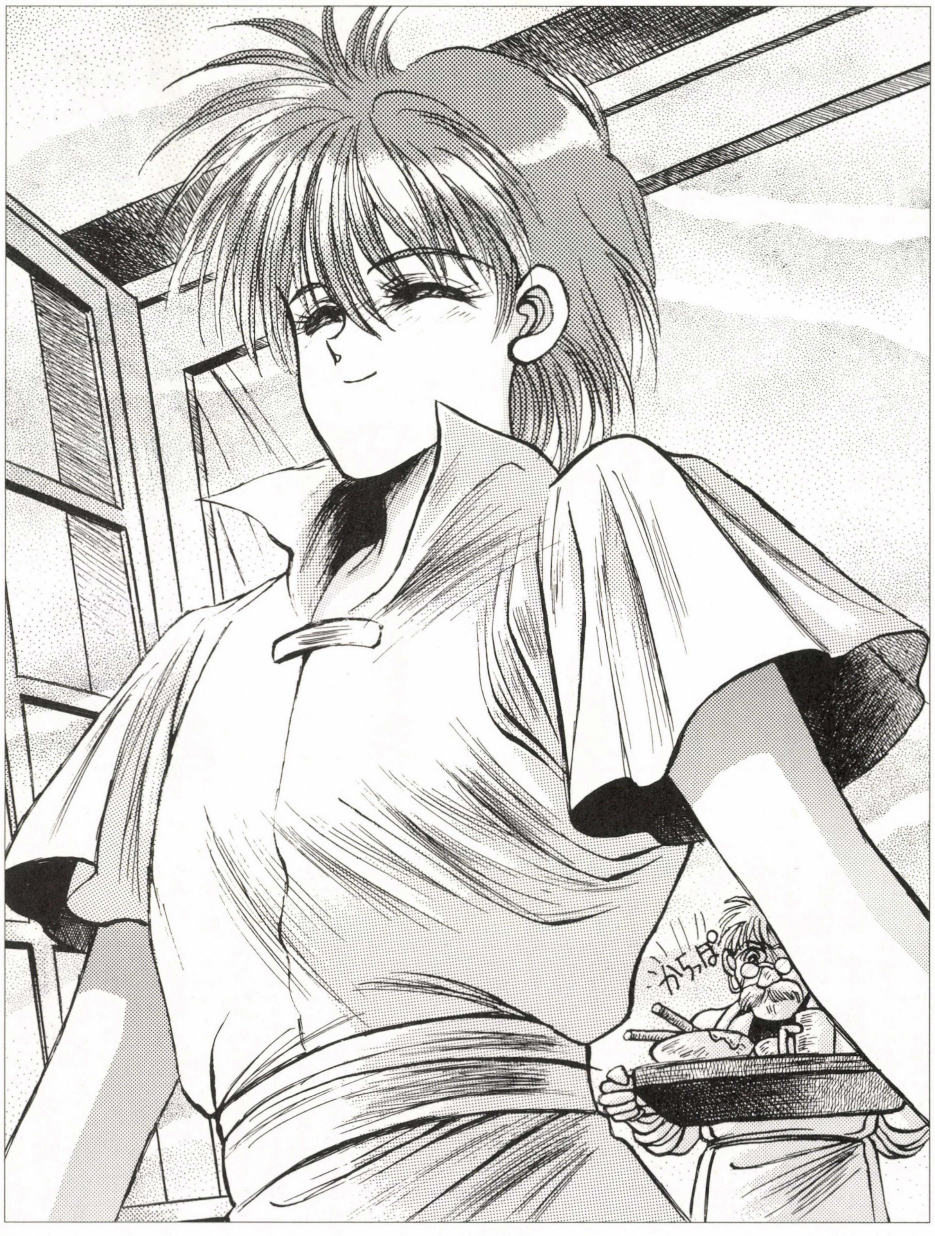
「お兄ちゃん。マモノをやっつけておくれよ。お兄ちゃんは、マモノをタイジしにやってきたんだろ」

「サラの予言したユウシャって、お兄ちゃんのことなんだろ?」

子供たちはアドルのまわりで無邪気にはしゃぎまわった。アドルは、自分の噂がすでに村中にひろまっていたことを知って、多少気恥ずかしい思いがした。

――勇者? このぼくが……?

魔物一匹倒してみせたわけでもないのに噂だけが先行していたのだ。



イースI
天界へそびえし魔塔

サラの占いの館は、村の南西の角にひっそりと佇んでいた。
アドルは、つきそってきた子供たちを返し、ひとり館を訪ねた。
館の内部は、薄暗くひんやりと静まりかえっていた。
「おはいりなさい」
若い女の声が奥からした。
アドルは、声のした方向へむかって、床に敷かれた毛織の絨毯を踏みしめながら進み出た。
暗がりの奥に、ぽっと蠟燭の明かりがともった。
ベールに顔の半分を覆い隠した女が、異国風の細かな刺繍のはいった布を敷いたテーブルをまえに、ゆったりと座っていた。
女は青系統の薄布の衣を幾重にも重ね着し、金銀や宝玉を連ねた首飾りをいくつも重ねて下げていた。テーブルの中央には西瓜ほどの大きさの透明な水晶玉が置かれていた。そして、テーブルの端に置かれた燭台の蠟燭の明かりが、それらを淡く照らしだしていた。

「お待ちしていました。あなたは……、アドル・クリスティンですね?」
落ち着いた調子で女が口を開いた。
「ええ、そうです。あなたが、占い師のサラですね?」
アドルもそう聞き返した。
「そう、サラ・トバといいます。あなたがこの島へやってくることを、水晶玉の導きにより知りました」
なにか、互いに相手を探りあっているような状態だった。アドルは、ベールの奥に輝く女占い師の眼光に、すべてを見透かされているような気がしてならなかった。
「救けを寄越してくれたことのお礼をいわなければと、ここへ立ち寄りました。おかげでバルバドの診療所で手当てをうけ一命をとりとめ、このとおり回復しました。浜辺でぼくを救ってくれた男の人にも礼をいわなければなりません。ほんのわずか顔を見ただけで、名前を聞くことすらできなかったのです」
アドルは、やや緊張ぎみにいった。
「あの男のことは、忘れてしまいなさい。もしや、この国を救ってくれる勇者たりうる男かと期待をかけたこともあったのですが、しょせんは金を目当てに諸国を渡り歩くならず者の風来坊。ただただ、手をこまねいているだけで、一向にこの国の危機を救ってくれようとはしません。わたしの見込み違いだったということです……」
占い師サラは、男の名を告げようとしなかった。
「この国にふりかかる危機とは……?」
アドルは思わず身を乗り出した。
「お話ししましょう。まずは、その椅子におかけなさい」
サラに勧められ、アドルはテーブルのまえに置かれた客用の木の椅子に座り、占い師と正面から向かいあった。
「数年前からこの国が、魔物たちに占拠され、諸国との往来もままならぬ状態にあることは、既に聞き及んでいることと思います。以来、数々の命知らずの冒険者たちが、この国の危機を救おうと、あるいは自分の剣の腕試しにと、この国をめざし、いずれも嵐に遭遇してドゥアールの海に命を落としてしまいました。わたしの予言がまちがっていなければ、アドル、あなたもそうした多くの勇者同様この国に、血沸き肉躍るような冒険を求めて、はるばるやってきたのですね?」
サラの洞察は鋭かった。
「そのとおり。ぼくは、まだ名もなく年端もいかないさすらいの徒にすぎません。ただの功名心に駆りたてられてやってきた、非常識な若者と笑われてもしかたない男です」
アドルは、自嘲ぎみにいった。
「いいえ、違います。あなたのその純真なこころこそが、真の勇者の証しなのです。どうぞ、話を聞いてください。魔物たちが徘徊するようになってこのかた、ミネアも含めてこの国のいくつかの村の村人たちは、魔物たちの影に怯え、昼日中も村にこもりっきりになってしまいました。そうして昼夜、警戒をおこたりなくしていてさえ、魔物は突如村を襲い、尊い村人の命を、ひとり、またひとりと奪っていきます。このままでは、村人は生きる希望を失い、やがて村を守ろうとする団結力さえ崩れさってしまうことでしょう。けれども、一国の平和はその国の国民の努力によって維持するのが、道理というもの。この国が邪悪な魔物たちの魔力によって滅ぼされたとしたら、この国の人々に、魔物たちに打ち克つだけの力も知恵も勇気もなかったこととして、それはそれでしかたのないことかもしれません……。ただ、問題なのは、魔物たちを陰で操っている者が存在することです。その者の陰謀を看過することは、この国一国のみならず、全世界をもやがて破滅に導くことになるでしょう。その邪悪なる陰の存在は、己が陰謀の成就にむけて、着々と手を打っています。世界を破滅から救うには、もはや一刻の有余もならないのです。どうか、アドル。あなたを真の勇者と見込んでお願い申し上げます。わたしたちエステリアの民に力を貸し与えてください。そして、魔物たちを倒し、邪悪なるものの野望を打ち砕いてください」
サラの話を聞いて、アドルは思わず身震いをしていた。自分が思い描いていた、いや、それ以上の冒険が、まさにこの国エステリアに待ち構えていたのだ。
「ぼくにできることなら、なんなりと申しつけてください。ぼくは、どこへ行き、なにをすればいいんです?」
アドルはふたつ返事で承諾していた。
「そのまえに……」
サラは、アドルの全身に隈無く点検するような視線を走らせた。アドルが着ていた服は、バルバドの診療所でブルドー医師が用立ててくれた、村人が外着にしているなんの変哲もない普段着だった。
「その、刀は?」
「これは、ぼくを救けてくれた男が、ぼくに託したものです」
「……、あのならず者に人を気遣う心根があったとは意外でした。ともかく、魔物たちと渡り合うには、その刀のみでは不十分でしょう。まずは、戦うにふさわしい装具を整えてください。詳しい話はそれからということにしましょう」
「なぜです。なぜ、いますぐに教えてくれないんです? サラ、あなたは、一刻の有余もならないといったばかりじゃないか!」
アドルはもどかしくてならなかった。
「はやまってはいけません。いますべてを話せば、あなたはすぐにでも魔物たちのもとへ馳せ参じていくことでしょう。わたしは、無駄に命を落としてほしくないのです。たしかにあなたは勇者たりうる資格を有しています。けれども、いまのあなたはまだ、可能性を秘めた存在でしかないのです。自分を過信してはいけません。魔物たちをあなどってもいけません」
アドルは、サラの洞察力の鋭さに、あらためて畏敬の念を抱かされた。
「わかりました。戦いの準備を整えて、またここを訪れることにします」
アドルは礼をしてたち去ろうとした。
「それから、ひとつ忠告しておきます。この国に及んでいる危機は、この国の成立に深くかかわることです。いまでは、伝説として伝わる建国の歴史を知るものも、わずかとなってしまいました。多くの村人は、この国を脅かす真の驚異に気づかずにいるのです。もし、ことの真相を村人が知れば、村全体がたちまち恐慌状態に陥ってしまうことでしょう。ですから、あなたが知りえたいかなる秘密も、村人には口外しないでください。たとえ、そのために、あなたが誰の協力も得られず孤独な思いをすることになったとして

も……。約束できますか？」
アドルは、しっかりと首を縦にふった。

3　ディオスの店

サラの占いの館を出たアドルを、待ち構えていた村の子供たちが、たちまち取り囲んでしまった。
「おいおい、ぼくはきみたちの遊び相手をしに来たんじゃないんだからな」
まとわりつく子供たちに閉口しながらも、村にとじこめられて退屈の極みにある子供たちの心境もわからないでもなかった。
アドルはまず、防備のために盾と鎧を手にいれなければと思った。けれども、こんな小さな村に、武具を商う店がはたして存在しているだろうか？
アドルは子供たちに聞いてみた。
「この村に、盾や鎧を扱ってる店はあるかい？」
「ディオスがやってる店があるよ」
「あんまりはやってないけどね」
「お兄ちゃんがいくときっとよろこぶよ」
「ひさびさのお客だもんね」
ひとつ聞くと、たちまちいくつものこたえが矢継ぎ早にかえってきた。
「わかった、わかった。そこへ案内してくれるかい」
子供たちは、案内役を買って出たくて、我先にと駆け出していった。
アドルが、ディオスの店についたときには、先についた子供らが、店内に入って店主を大声で呼び出しているところだった。
アドルも子供らにつづいて店へ入った。
店内は実に殺風景だった。様々な種類の防具が所狭しと並んでいるものだとばかり思っていたのだが、帳場台の後ろの壁に、ほんの数えるほどの盾と鎧しかさがっていなかったのだ。
「なんだ、客か」
ぶっきらぼうな口調で店の奥から店主が現われた。三十代半ばの若さに見えたが、ひどく疲れた表情をしていた。
「おじちゃん、もっとうれしそうな顔しろよ」
「そうだよ、せっかくお客を連れてきてやったんだぞ」
「うるさい。ここはガキの来るところじゃないって、なんべんいったらわかるんだ。とっとと消え失せろ」
店主の怒鳴り声に、子供らは瞬時に店を飛び出していった。店には店主とアドルだけが残された。
店主はあらためてお客の顔をしげしげとながめまわした。
「あんたが、アドルかね？」
「ええ、そうです。盾と鎧を売ってもらえますか？」
「金はあるのか？」
胡散臭そうな目つきで、店主はアドルを睨みつけた。あまり好感をもって受け入れてくれていないようだ。
「これで、あり金全部だけど……」
アドルはブルドー医師から渡された巾着を懐から取り出した。診療代を差し引いた残りがはいっているのだ。
店主は無言で受け取ると、革袋の紐を解き、中身の金貨を帳場台のうえに一枚一枚並べていく。最後の一枚を並べおわったところで、店主は渋い顔で舌打ちした。
つくづく、いやになっちまうぜ」
「これじゃ、不足ですか？」
「そうじゃないけどな……。あんた、盾と鎧に身を固めて、どいつを敵に回すつもりでいるんだい？」
「この村に出没するっていう魔物……」
それを聞いて、店主はわざとらしい笑い声をあげた。
「あんた、この村がどんなとこかも知らずにやってきたんだろ。それに、盾や鎧を買うのも初めてだろう。そんなひよっ子を相手に商売しなきゃならなくなった、おれ自信が情けねぇってこったよ。まあ、どうせ商売は暇なんだ。そのへんのとこをゆっくり聞かせてやろうじゃないか……」
無愛想に思えた店主が、一転して冗舌に語りはじめたのだ。
「うちは代々ここで防具屋をやっている。けど、こんな小さな村で、防具屋がやっていけるのはなぜだと思う？　むろん、村の連中を相手にしてたんじゃ商売はなりたつはずがない。よその村の者相手にっていったって、エステリア自体が小さな島国だ、国全部の村をひっくるめたって、防具の欲しい人間なんて多寡がしれてる。うちの店には、よその国からはるばる海を越えてお客がわんさかつめかけていたんだ。いや、ほんとの話さ。むろん、腕がいいってこともあるが、正直なはなし、防具に使ってる素材のせいなんだ。少年。ここ、エステリアの特産を知ってるか？」
アドルには、返事ができなかった。
ほとんどなんの予備知識もないまま、アドルはこの地へたどりついたのだ。
「銀だよ、銀」
店主ディオスは、呆れ顔でいった。
「この島には銀の鉱床が走っているんだ。古くから、銀の鉱山として有名で、純度の高い銀を産出していた。当然、銀の加工品もこの地の特産品となったわけだが、とりわけ諸国に名を馳せたのが、銀製の防具と武器だったというわけさ」
「なぜ、銀の防具や武器に人気があったんです？」
アドルは、笑われるのを覚悟できいた。
「まあ、この際だから、一から教えてやるよ。銀には特別な力が宿っていると昔から信じられていたんだ。霊力みたいなもんだな。銀を身につけたものは、己が力を数倍にも高めることができ、逆に相手の力、特に魔力を封じこめることができると信じられていた。だから、名立たる剣士や勇者は高額の金貨を積み上げてでも、銀の武具を欲したってわけだ。つまりだ、本来なら、このディオスの店で盾と鎧といったら、銀製品のことを差すわけだがな……」
なるほど……と、アドルにもようやく納得がいった。魔物を退治するには、銀製品でなければならないし、銀製品を買うには自分が差し出した金貨では　とうてい足りなかっただろう。
「これじゃ、銀製のものは買えませんね」
「いいってことよ。どのみち、売りたくても、この店には売る品がないんだ。鉱山が廃坑になっちまって、材料の銀が手に入らなくなっちまった。エステリア本土のゼピック村が、坑夫たちの住む村だったんだが、坑道にまで魔物が現われるようになって、山は閉鎖されたんだ。いや、坑道が閉鎖されてから魔物が現われるようになったんだ。坑道の奥深くで、謎の爆発が起こってね、それで鉱山は閉鎖されたんだ。どっちにしろ、仕事を失った坑夫たちのほとんどはよそからの出稼ぎだったから、とたんにみんな故郷へ引き上げてしまった。ゼピック村も火が消えたみたいに寂れちまったな。残ったのは、盗掘にやってきていたならず者の盗賊くらいなもんだ。一時はそういう不貞の輩も客のうちだってことで、相手したこともあった。やつら、銀坑や、ダームの塔にお宝が眠っていると信じきっていたもんだ。やつら、おれがいくら勧めても銀の盾や鎧は買おうとしなかった。そんなやつらのために、お手ごろな盾と鎧も用意しておいたんだ。ここに残ってるのがそのときのもんだ。残念だが、銀製品はひとつも残っていない。べつに売惜しみしてるわけじゃないんだ。ほんの一足違いで、最後のひと組が売れちまったんだ」
「誰が買っていったんです？」
アドルは思わず尋ねていた。
「見かけない顔だったな。村のもんじゃないし、盗賊たちとも違っていた。長身で黒いマントに身を包んでいて、ちょっとばかし高貴な感じのする男だった。そいつの相手してると、背筋がぞくぞくしてきたのをおぼえてるな……。まあ、そんなことはどうだっていい。あんたにちょうどよさそうなのを見立ててやるよ」
店主は、壁に手をのばして、盾と鎧を何組か取りおろした。
アドルの体形にちょうどぴったりな鎧を店主は用立ててくれた。実際はいちばん小さなものでも、アドルには弛めだったのだが、店主がその場で道具をふるって、体にちょうど合うように調整してくれたのだ。
「うーん。馬子にも衣装ってやつかな、なかなか様になってるじゃないか」
鎧と盾を身につけたアドルを見て、店主は満足げにいった。
「さっそく腕試しをしたくなったろう。橋を渡ってすぐの原っぱに出てみな。リーボルっていう、犬狼がうろうろしてる。魔物ってほどじゃないが、野性の犬が魔力にかかって狂暴化してる。それに、オークロットっていう樫の化物もいる。あまり多くを期待しちゃいないが、一匹でも多く退治してくれれば、村のもんにとっちゃ大助かりだな」
アドルにとって、この店に立ち寄ったことは、単に盾と鎧が手に入ったという以上に意義のあることだった。エステリアについての貴重な情報を、数多く手に入れることができたからだ。
「どうも、お世話になりました」
アドルは鎧に慣れないせいか、ぎくしゃくと体を曲げて店主に礼をいった。
「さんざん、ばかにして悪かったな。せいぜいがんばってくれよ。赤毛の勇者さん」
店主ディオスは、アドルの鎧の肩当てをぽんと叩いて激励した。
アドルは、身の引き締まる思いがした。

4　草原へ

サラの館へ引き返すかどうか、しばしの逡巡があったものの、アドルは村を出てみることにした。ディオスに勧められたこともあったし、なにより一刻もはやく腕試しをしてみたいという、内なる衝動をおしとどめることができなかったからだ。
アドルは村の門へ向かった。
どこからか、また、男の子たちがアドルの後をおって数人やってきた。
「お兄ちゃん、もう、マモノをやっつけにいくのかい」
「そのヨロイおいらにさわらせてくれよ」

「にあってるね。ほんものの剣士みたい」
「マモノをいっぱいやっつけてくれよ」
アドルはすっかり子供たちの人気者になってしまったようだ。
アドルは、子供らにゼピック村への道を聞いた。草原を道なりに行けばたどりつけると、こたえが返ってきた。
子供たちは、アドルを村の門まで見送ってくれた。
「門は日暮れには閉められるんだぜ。それまでに戻ってこなきゃだめだよ」
年嵩の少年がそう教えてくれた。

子供らの声援を背に受け、アドルは胸を張り、意気揚揚とミネアの村を出た。
海峡を越えエステリア本土とトゥテップ島を結ぶ吊り橋を渡るときが、いよいよきたのだ。
冒険の第一歩を、いま、アドルは踏みだそうとしているのだ。
微風に揺れる吊り橋を、アドルは一歩一歩踏みしめながら慎重に渡っていった。眼下には両島の岸壁に阻まれ高く波飛沫をあげる海峡が、そして目前には広々とした草原が見える。東方の森に視線を移すと、天を突くダームの塔が聳えている。
橋をおり立ちエステリアの大地を踏みしめると、アドルは名も知らぬ男からもらった山刀を抜き右手に持ち構えた。左手首に持った盾を胸の前に突き出してみた。鉄でできた盾でやや重いが、こぶりで腕に固定せずに使えるために、手首の返しだけで自在にあやつることができる。
アドルは、鎧も点検してみた。
これも鉄製のもので、胸板、腹板、背覆い、肩当て、前垂れ、と何枚もの鉄板を革紐で繋ぎあわせてある。装着するときは、胴の合わせ目を弛め、頭からすっぽりと被る。他人の手助けなしでも、ひとりで着れそうだった。店主は、この鎧の他に、鉄の脛当てつきの革靴をおまけにつけてくれたのだ。アドルにとっては、完璧な武装に思えた。
草原には、北へつづく一本の道が走っていた。
アドルは、その道に従って、エステリア内陸へ踏み込んでいった。
右手には川のせせらぎが聞こえていた。ドゥアール海へと注ぐ川が道と並走している様子だった。
空は晴れ渡り、初夏の穏やかな日差しが草原に降り注いでいた。鉄製の鎧に身を固めたアドルは、しばらく歩いているうちに暑苦しささえ感じてきた。
緊張感は徐々に薄らいでいった。草原の風景はあくまでも閑かで、魔物が潜んでいそうな気配など、どこにも感じられなかった。やがて、道は右手に折れ、川に渡した木橋が見えてきた。
川向うにも草原がひろがり、道は東へのびている。道の先には、針葉樹の森が鬱蒼と繁っていた。
アドルはまた、道なりに歩きはじめていた。魔物が襲ってくる様子もないのには、正直いって拍子抜けしていた。昼間だから魔物は現われないのか?
しばらく行くと、道の脇に巨大な傘のように枝葉をひろげた、大きな樹木がぽつんと立っていた。アドルは、道を外れその巨木に近寄っていった。樹木の太い幹のまわりには、大人が何人もくつろげそうな、涼しげな木陰ができていた。
「涼ませてもらうとするか」
アドルは木陰に入り、草叢に腰を落とすと幹に背をもたれかかった。
全身の汗がすっと引いていくような感じがした。木の葉から漂いでているのか、清涼感のあるいい香りがしている。
これが、村の子供たちが遊び場にしているログの木なのかもしれないと、アダルは思った。こうして、幹に寄り掛かってじっとしていると、こころが安らぎ、疲れも自然ととれていくような気がした。
アドルは目をつぶった。
急にうとうとと眠気が襲ってきた。
夢を見ているのだろうか、それとも現実だろうか、アドルは湖のほとりで両手に湖水をすくい取り、喉の渇きをしずめようとその水を口に運ぶ。ひんやりと冷たく、うまそうな水だった。口をつけ、すろうとしたそのとき……、アドルは目を覚ましたのだ。
獣が低い呻き声をあげていた。
アドルは目を見開いた。
目の前に一頭。
いや、まだいる。
リーボルの集団がとり囲んでいる。
アドルめがけ、いまにも飛びかかろうと身を低く伏せ、身構えている。
アドルは右手を草叢に這わせ、山刀を探り寄せようとした。
――どうした、なにを焦っている。たかが、野犬じゃないか。
アドルは気を鎮めようとした。
しかし、リーボルたちは、アドルの動揺を見逃さなかった。
牙を剥き出し、金色の毛を逆立て、リーボルは襲ってきたのだ。
一頭目がアドルの喉元に食らいついた。
アドルは盾を引き寄せ、際どくこれを防いだ。しかし、リーボルはアドルを組み敷き、盾の隙をついて噛みついてくる。意外なほどの重さだ。
二頭、三頭目もアドルに襲いかかってきた。足を狙い、革靴ごと噛みついた。
五頭、六頭目はアドルの腿を襲った。
数頭のリーボルに体を押さえ込まれ、身動きさえままならなくなってしまった。
右手が、ようやく刀の柄を探り当てた。
その瞬間、右腿に激痛が走った。
しかし、叫び声をあげる間もなく次の激痛が……。
刀を握った腕に、顔を狙っていた最初のリーボルが牙を立てていたのだ。
アドルは絶叫をあげていた。

イースI
天界へそびえし魔塔

しかし、リーボルどもは怯まない。
アドルは左手の拳を握りしめ、腕に食らいついた獣の横腹めがけ盾を突きあげた。
獣は、アドルの体から転げ落ちた。が、食らいついた腕は離さなかった。筋肉をえぐりとられるような痛みが右腕に走った。
けれども、上体が軽くなった。
アドルは左半身を起こし、盾を腕に食らいついた野獣の脳天へ叩きつけた。
ようやく、アドルの反撃が功を奏した。
リーボルは気絶したのだ。
アドルは上体を完全に起こし、気を失いそうになりながら、野獣をぶらさげたまま、右腕を振りあげた。
剣の技もなにもなかった。
ただ、振りあげた刀を、その重さにまかせて、自分の太腿に噛みついている獣に振り降ろしただけだった。
――ザクリッ。
首が、いや、獣の胴体が飛びはねた。
刀は獣を両断にしていたのだ。
――ドサリッ。
獣の胴体は草叢に倒れ、血飛沫が高くあがった。しかし、残った首は、太腿に食らいついたままだった。
手元がわずか狂っていれば、アドルは自分の足を切り落としていたかもしれない。
これには、さすがの魔獣たちも狼狽えた。
アドルの足に群がっていた四、五頭のリーボルが、いっせいに身を引いた。
アドルは、気力をふりしぼって立ち上がった。魔獣たちは、隙あらば再度襲いかかろうと、やや距離をおいて身構えている。
アドルは、真正面のリーボルめがけて盾を投げつけた。
獣たちはさらに退いた。
アドルは、この隙に自由になった左手で右腕にぶらさがったリーボルの、顎をはずしにかかった。気絶してなお、強い力で牙は深く肉に食い込んでいた。
――ドサリ。
ようやく離れたリーボルの心臓めがけ、アドルは両手で刀を突きたて、とどめを刺した。
そして、アドルは両手で剣を高々とかかげ、魔獣どもを睨みつけた。
魔獣どもはさらに後退った。
しめたと思った。
アドルは、大きく一歩踏みだした。
気押されて、獣らはアドルに背を向け、駆け出した。
「うおおおおおーう」
アドルは刀を振りかざし雄叫びをあげて獣を追った。けれども、獣たちの逃げ足は敏速だった。
どれだけ走ったのか、アドルにはわからなかった。気がつくと、目の前にリーボルの姿は一頭もなかった。
アドルは、力尽きて草叢に倒れた。
その拍子に、腿に食らいついていたリーボルの首が外れて草のうえに転がった。
――戦いとは、こんなに無様なものか?
思い描いていた勇者の活躍と、現実の自分の戦いぶりとの、あまりの落差の大きさに、アドルは呆然自失となってしまった。
それでも、自分は勝てたのだ。
わずか二頭だが、魔物も倒した。
しだいに喜びがこみあげてきた。
戦いを振り返る余裕がでてくると、夢中で忘れていた噛み傷の痛みの感覚が戻ってきた。
腕と腿の痛みを耐え、起き上がって周囲を見回した。
すると、間近に湖があったのだ。
しかも、木陰で見た夢のなかの湖の光景にそっくりだったのだ。
アドルは、右足をひきずり、ほとりまで歩いた。手をのばし、湖水にひたした。ひんやりと冷たい。急に喉の乾きがこみあげてきた。アドルは両手に水をすくいがぶ飲みにした。
なにか、特別な養分を含んだ水なのだろう

か？　体のすみずみまで、清涼感がしみわたっていく。気のせいか、痛みも和らいだように感じられた。

——ひょっとして、あのロダの木が、この湖を教えてくれたのかもしれない。

ふと、湖面に目をやると、なにか湖底にきらきら光るものが沈んでいた。

5　居酒屋

アドルがミネアの村に帰りついたのは、夕暮れ間近な頃だった。

湖のほとりに体を休め、傷口がふさがるのをじっと待っていたためにそんな時刻になってしまったのだ。

子供らもみな、それぞれの家に帰ってしまったのだろう、アドルを迎えたのは、その月の門番をつとめる老人のみだった。わざわざ、アドルの帰りを待って、村の門を閉めずにいてくれたのだ。

アドルはその老人に、食事のできるところはないかと尋ねた。老人は、オーマンの居酒屋を教えてくれた。

アドルは、重い防具を外し身軽になった。鎧は小さく折り畳んで、背負い袋にしまえるようになっていたのだ。

オーマンの居酒屋からは、客たちの喧騒が表までもれ聞こえていた。

アドルは扉を開いてなかへ入った。

薄暗く、酒の臭いが充満していて、あまり好きな場所ではなかった。けれども、旅の途中に立ち寄って、食事をとれる場所といったら、嫌が応でもこんなところしかないのだ。

客たちはよた話に夢中で、アドルが入ってきたことに気づかない。

五人ほどの客が、ひとつの卓を囲んでいた。いずれも酒癖の悪そうな連中ばかりだった。旅の途中、何度こうした酔っ払いにからまれ、したくもない喧嘩に巻き込まれたことだろう。おかげで、痛い目にもあったが、喧嘩の駆け引きもずいぶん覚え込まされた。

アドルはカウンターの前に立った。

客に話をあわせながらグラスを磨いていた、亭主らしい太った男が、アドルを横目に見ていった。

「おい、どこの坊主か知らないが、ここは子供の来る場所じゃないんだ。とっとと家へ帰んな」

客たちは話をやめ、いっせいにアドルを注目した。

「違うんです。なにか食べさせてもらえれば、それだけでいいんです」

亭主は、胡散臭そうにアドルを睨んだ。

「おやじ、そのお方を知らないのか。そのお方は、われらの村を救いに来た、赤毛の勇者さま、ってわけだ」

貧相な体つきの隻眼（せきがん）の男が席を離れて言い寄ってきた。

「おお、そうだったか、暗くてよくわからなかったんだ。それじゃ、客人として、歓待しなきゃならんな」

亭主は急に愛想をふりまいた。

「おやじ、とびきりうまいもん食わしてやってくれ。おれのおごりだ。なにしろ、この、ちいちゃな体で魔物と戦おうっていうんだからな。うんと力をつけといてもらわなきゃな……」

男はなれなれしくしなだれかかって、臭い息をアドルの顔に吐きかけた。

「気持ちはうれしいけど……」

アドルは、迷惑顔でいった。

「なんだと、おれさまの好意を受けられないっていうのか！」

隻眼の男は、アドルに難癖をつけた。

「おい、よせやドニス。かみさんの機嫌が悪いからって、余所者にあたることはないだろう。まあ、楽しくやろうや」

頭を丸坊主にまるめた、腕っ節の強そうな大男が、とりなしに入った。

「そうさ、ギャレックのいうとおりだ。それに、ひとにおごるっていうんなら、その前にたまりっぱなしのツケを払ってもらわないとな……」

亭主がからかうと、店に爆笑がわきおこった。

「バカいえ……。ツケを払うどころじゃねえや。せっかく、かかあの機嫌をとりなそうって、ピムの雑貨屋で買った指輪を無くしちまった矢先なんだ……」

「それでこいつは、落ち込んでるってわけだ。かみさんが恐くって、きのうから家へ帰ってないんだよ」

ギャレックという大男が、笑いながらアドルに教えた。

「無くしたって、どこで？」

「それがわからないから、困ってるんじゃないか。ゼピック村に帰り着いたときには、もう無くなってたんだ。盗賊たちに盗まれたに違いない」

「冗談いってんじゃないぜ。この男は、都合の悪いことは、なんでも盗賊のせいにすりゃいいと思ってるんだ」

大男はまた笑った。

「ひょっとして、これがその指輪じゃ？」

アドルは懐を探って、昼間、湖底にみつけたサファイアの指輪を、隻眼の男ドニスに差し出した。

「おお、それだ。まさしく、おれさまが買った指輪だ。なんで、おまえが持ってる。盗んだのは、おまえか？」

ドニスは、アドルにくってかかった。

「バカいえ。このお方はきょう村に着いたばかりなんだぞ。指輪を無くしたのは、きのうのことだろうが」

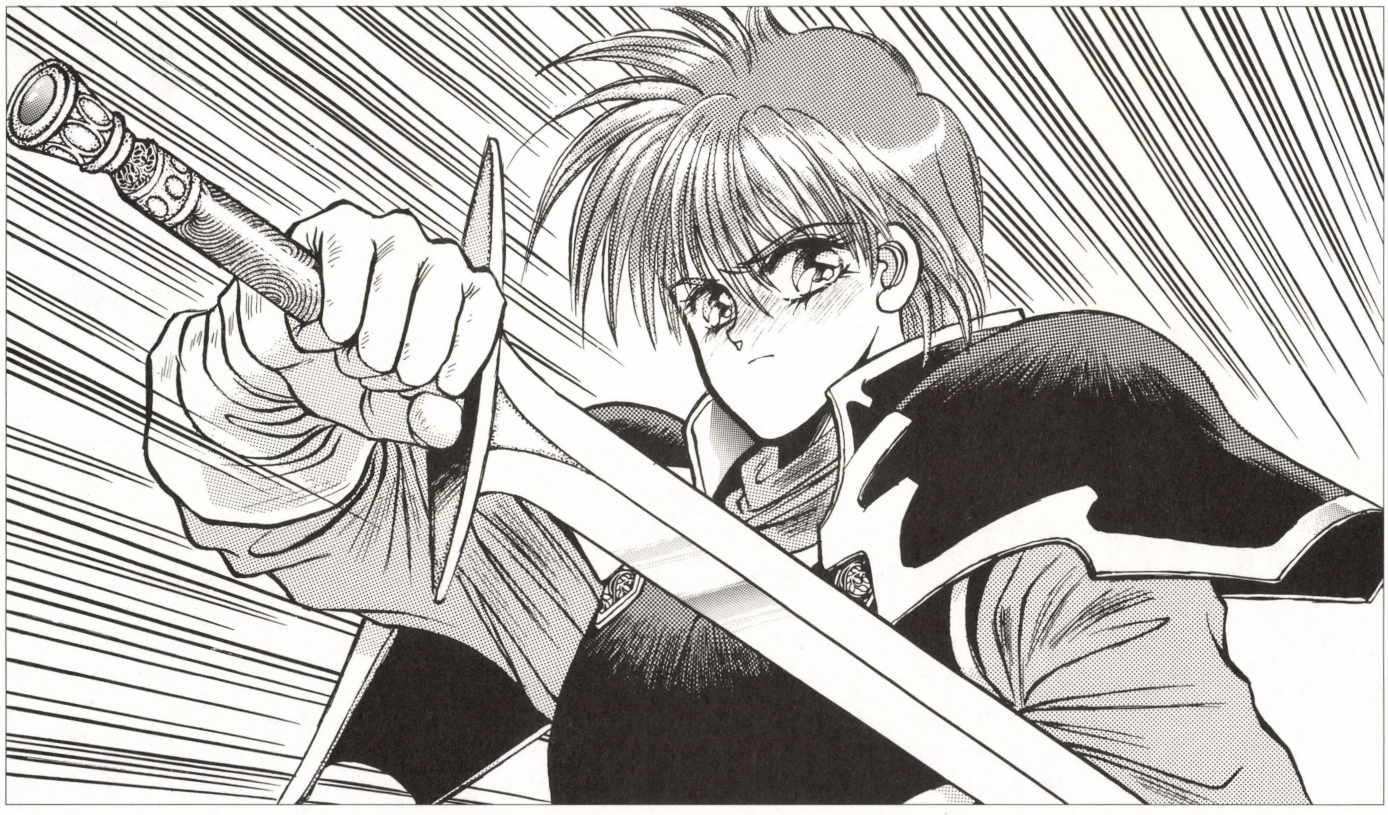
ギャレックにいわれ、ドニスはとんだ勘違いに気がついた。

「こりゃ、おれさまとしたことが……、すまん。疑って悪かった。お礼といっても、たいしたことはできないが、あした、ゼピック村まで送っていってやるよ。それに、盗賊の根城だって教えてやる」

ドニスは、酔いで赤くなった顔をさらに火照らせながらいった。

夜更けてアドルは、オーマンの居酒屋をあとにした。

男たちは、明け方まで飲み明かすつもりらしかった。いっしょに飲めとしつこく誘わ



■『イースの書』をもとめ神殿跡へとむかうアドル。彼を待ち受ける冒険は、どんなものなのだろうか。

イースI 天界へそびえし魔塔

れたが、朝までつきあっていては、体がもたない。旅の過程で酒の味も覚えはしたが、大酒のみたちに対抗するには、まだ鍛え方が足りなかった。

男たちは話好きで、若いアドルをからかって、あんときゃおれは絶倫で、あっちの宿とこっちの宿とをいったりきたりで、あっちの女にゃ十二回、こっちの女にゃ十五回。もちろん一晩にってこった、とかいう好色談義を延々と、尽きることなく順繰りに披露したのだ。

もちろん、そればっかりじゃなかった。男たちは、アドルのことも聞きたがった。最初はどうだった、とかいう冷やかしもないではなかったが、アドルの素性を知りたがったのだ。

十六歳の少年に、素性もなにも、そんな大それたものはあるわけがない。アドルの語るべき冒険の物語りはまだ、始まったばかりで、これから白紙のページを自らの決断と行動でうめていかなければならないのだ。

アドルは、酔っ払いの喜びそうな脚色を交えながら出自を語った。どうせ、あしたの朝にはみんなきれいさっぱり忘れているのだ。けれども、ほんとのことも少しは含まれている。地名はでたらめだが、生まれたのは大陸の北の端の山村。三男でもとから継ぐべき家督もない。奉公に出された港町で、冒険に出たいという夢がふくらんだ。海の男たちは、人魚やドラゴンや巨大イカ、孤島に幽閉された姫君、少年の心を熱くときめかすような冒険譚を、乞われるままに限りなく語って聞かせてくれたのだ。アドルの旅は、南へ南へ進行した。働いては小金を稼ぎ、次の地への旅費にあてた。アドルの流浪の旅は、半年に及んだ。その間、海の男たちが語ったような、こころ躍る冒険には、ついに巡り合えなかった。けれども、その行程は、まったく無駄ではなかったのだ。剣こそ手にしたことはなかったが、つらい旅そのものが、心身共にアドルの成長を促していたのだ――。

誰のおごりになったのかは、結局わからずじまいだったが、ともかく、たらふく食った。あすの冒険に備えて、充分すぎるくらいに食った。食って寝る。それが、冒険者にもっとも重要なことだと、アドルは思っていた。困ったときでも、食って寝て、あしたがくればどうにかなるもんだ。それが半年の旅で身をもって覚えた、冒険者の鉄則だった。

いまのところ、倒した魔物は下っぱの魔獣二頭だけ。けれども、剣の扱いは少し慣れた。怪我は負ったが、それほど痛手は受けなかった。金はもうないが、防具と剣はちゃんと手に入れた。それに、この国の様子もなんとなくわかってきた。

冒険の一日目は、これでよしとしよう。

アドルの足は、自然とサラの館へむかっていた。ひととおりの冒険を終えてみると、サラが言い渋った、邪悪なる者の陰謀というのが、気になった。

剣士の装備は整った。

これで、堂々とサラに会えるはずだ。

……しかし、

たどりついたサラの館は、予想はしていたが、堅く門が閉ざされていた。

アドルは、館の門のまえの草叢で寝ることにした。門が開いたらまっさきに入れるように……。

6 勇者の使命

「いつまで寝ているのです。勇者らしからぬふるまいですよ。さあ、お入りなさい」

アドルは、サラの声に起こされた。

あたりは、まだ薄暗かった。

アドルは立ち上がった。腿の傷がまた痛んだが、ほとんど感じないほどの痛みだった。サラのあとに従って、館に入った。

「無駄に戦って、傷を負ったようですね」

占いのテーブルにつくと、サラは咎めるような口調でいった。

「腕試しをしてみたかったんです。わかるでしょう」

「自分を過信してはいけない、と忠告しておいたはずです。アドル、あなたには、もっと重大な使命があるのです」

母親みたいに、ああしなさい、こうしなさいと口うるさくいわれて、アドルは反発心を覚えてしまった。

「それでは、その使命とやらを、はやく教えてもらいたいね。ほら、装備ならちゃんと準備しといたよ」

アドルは、鎧の入った背負い袋を、占いのテーブルのうえに乱暴に投げ出した。

「あなたの当面の使命は、六冊の『イースの書』を集めてまわることです」

「イースの書？」

初めて聞く言葉だった。

「イースを知らないのですね？」

アドルは、神妙な顔で頷いた。

「この地、エステリアは、かつてイースと呼ばれ栄華を極めた神の国だったのです。イースの国王を生んだのは、美しい双子の女神でした。そして、女神たちとともに建国につくしたのが、六神官と呼ばれる偉大な指導者たちだったのです。六人の神官は後世の人々への警世の書として、それぞれ一冊の書物を残しました。そのすべてを読めば、イースの建国と繁栄、そして滅亡へといたった歴史を、知ることができるのです」

「けど……」

アドルは口を挟んだ。

「その、イースという国の歴史を知ることが、いまのエステリアの危機とどうつながってくるんだ？」

「ですから、イースが滅んだことと、いまエステリアに魔物が溢れだしたこととは、無縁ではないのです」

サラは声を昂ぶらせた。

「それが証拠に、このミネアの村の、まるで城囲いのように高い石壁を見るがいいでしょう。あの壁は、かつてこの地に魔物が徘徊していたことを、いまに伝えているのです」

背筋がぞくぞくしてくるような、謎に満ちたエステリアの秘密が、いまほんの少しだけ実態をあらわにしはじめていた。

「それじゃ、魔物たちは、昔からこの地にいたのか？」

「そうです、魔物たちはもとより、この地に巣食っていたのです」

「それじゃなぜ、いまになってまた姿を現した？」

「いままでは、強力な霊力によって、地下深く封じ込められていたのです」

「地下深くって……」

アドルは、防具屋の店主ロゼッティの話を思い出していた。坑道で、爆発が起き、その後に魔物たちが溢れ出てきた、といっていたではないか。

「そうです。魔物を封じていたのが、ふたりの女神だったのです。そこへ至る神と魔物の戦いの経緯が、六冊イースの書に記されているのです」

「それじゃ、その封印は誰が解いた？」

「邪悪なる陰謀をたくらむもの……。いまはそうとしか、お伝えできません」

サラは、声の調子を落とし、言葉を濁した。

「サラ、あんたの得意な占いでも、その悪しきものの姿は見えてこないのか……」

いったい、この女占い師はどこまでを知っているというのだろうか……？

「ともかく、いまは『イースの書』を集めることが先決なのです」

もうあとわずか、サラが知っていることを話してくれれば、謎の全体像が明確になるような気がして、アドルはもどかしくてしかたがなかった。

アドルは、サラに全面的に信用されているわけではないのかもしれないと感じていた。たしかに自分はまだ、ひよっ子の剣士にすぎないのだから……。

アドルは冷静さを取り戻していった。

「わかりました。それで、どこへ行けば、『イースの書』は手に入るのです？」

「かつて、『イースの書』は、神官たちの末裔の手に引き継がれてきました。けれども、その書は、なにものかによって次々と盗まれていったのです。神殿跡を訪ねなさい。水晶玉が、そう導いています。六冊の書のうち、いくつかはそこに見つかるでしょう」

「神殿のある場所は？」

「ゼピック村にたどりついたら、そこで村人に尋ねなさい。それから……」

サラは、テーブルの下からなにか取り出した。

「クリスタルのロッドです。これを持っていきなさい。クリスタルの放つひかりが、『イースの書』へとあなたを導いてくれることでしょう」

アドルは、ロッドを受け取ると、背負い袋にしまった。

「わかった。『イースの書』を集めおわったら、またここへ戻ってくるよ」

アドルは、防具の入った背負い袋を肩にかけた。

「そのときには、もうわたしからお願いすることはなにもないかも知れません。きっと神殿跡を探索するうちに、あなたは自らなすべきことを見いだすに違いありません。でも、困ったことがあったら、いつでもこのミネアの村へ立ち戻って、この館を訪ねてください。できるかぎりの力になってさしあげましょう……」

サラは、優しい口調でいった。

「では、勇者アドル。おゆきなさい」

一転して、サラは強い口調でいった。

夢にまで見た冒険。

こころ打ち震わす冒険。

本物の冒険が始まろうとしていた。

〈第一章・完〉

深沢美潮の まだ止まらない 好奇心

オカルト映画は好きだけど。

春月春日

『ボディ・スナッチャー』という映画をご存じだろうか。ドナルド・サザーランド主演で、レナード・ニモイも出演していたSF映画。べつの惑星から飛来した種子。その実から、実在の人間そっくりの人間もどきが生まれる。モデルとなった人間のほうは寝ている間に、まんまとすり替えられてしまう。だんだん偽物が増えていき、主人公たちは逃げ場を失っていく。

こうなってくると、誰が偽物で、誰が本物かわからなくなってくる。……というパターンは、ドラキュラ映画を筆頭に数多くある。『遊星からの物体X』もそうだったし、懐かしの『インベーダー』もそう。

わたしはこういう映画やTVを見るたびに、ある程度ドラキュラや偽物のほうが広まってしまったら、どっちが本物で、どっちが偽物かわからないんじゃないかと思う。全世界で、主人公以外の人間すべてがドラキュラであれば、その主人公こそ血も吸えない変な奴ではないか。

いっそのこと、思い切ってドラキュラになってしまえば、もう逃げまどう必要だってないし、それはそれで楽しく新しい世界が待っているかもしれない。まぁ、そうはいっても、結局主人公は最後の最後まで必死に抵抗を続けると、これまた相場は決まっているのだけど。

さて。話は少し変わる。最近、本屋などで霊界との交信だとか、超能力についてとか、超自然的な現象について書かれた本をよく見かける。TVでも、宗教問題、超自然現象の特集などが取り沙汰され、関係する番組のない日がない。毎日の生活でも、血液型だの姓名判断だのが、驚くほど幅をきかせている。

わたしはファンタジーなどを書いて、モンスターやらエルフやらを登場させて喜んでいるわりに、そういう超自然的なものを信じないたちだ。なんていうのかなぁ。そういったものを想像し、創造してしまった人間の力のほうに興味があるほうなのだ。

たとえば、神や超能力者の力によって、難病が治ってしまったという奇跡があるよね。これだって、その人自身が本来持っていた治癒能力を、神様や超能力者といった外の力を信じきることによって引き出した、結果なんじゃないかなぁと思う。

思いこみというのは、時にすさまじいエネルギーをうむ……このことはわたしも納得しているから。信じる者こそ救われるとは、このことだ。そう考えていくと、わたしは救われない人間なのかもしれないな。

で、ね。べつにいいの。ほかの人たちがいくらそういう不思議な、科学では説明のつかない世界に興味を持ち、信じて暮らそうが。ただ、それをこっちに押し付けさえしなければ。

でも、なんといいますか。人間、自分がそうだ！　と感動したこととか、あーよかったわと思ったこととか、心底驚いたことなんかを親しい人に伝えたい、ほかの人たちにもこの感動を分けてあげたいと思うものなのよね。

それはとっても自然なことで。感動しまくった本があったら、「いいから、だまされたと思って！」と薦めるのに大差なく思えるだろう。薦めるほうとしてはね。

でも、片や薦められる側にしてみれば、同じだなんてとんでもないことだ。一歩間違うと思想や生活自体に干渉することになるかもしれない、そういう危ういことが含まれていたりもするから。

実際、最近わたしはとても暮らしにくく感じている。回りを見ると、じつに多くの人々が何等かの不思議現象を信じ、あるいは信じきり、ヘタすると頼りきっているんだもの。

それこそ、「え!?　あの人も?」「うそ、あなたもそうだったの?」の世界だ。

まるで、ドラキュラ映画でふと気付くと自分以外の総ての人たちの喉首にふたつ点々と噛み傷があった！　みたいなかんじ。

さっきの映画の話じゃないけれど。いっそのこと、そういうことを受け入れてみてはどうだろうと思うこともある。そうなれば、なんて楽に暮らせるだろうかってね。

でも、でもなぁ。わたしにとっての、超自然的、オカルト的許容範囲というのは、縁起物の御札とかね、そういうものを粗末にしてバチがあたるのはイヤだなぁと思ったり。先祖の墓の前で手を合わせたり、神社やお寺で手を合わせたりするくらいのこと。遊びで、占いをやってもらったりもするが、その結果、いくら相性がわるいといわれようが、だからといって好きな人をあきらめたりなんて決してしない。

こう書いていると、「深沢さん、それ考えすぎだよ。そんなことする人なんて、あんまりいないよ」といわれるかもしれない。それがそんなことないの！　わたしだって、そう思ってたんだもの。

「あ、あなたO型でしょー。だからよ。だめだめ、あの人とは絶対合わないって」なんて、ほとんど初対面の人から言われたりしてるんだから。母親の姓名判断の結果、結婚をあきらめた人だっているんだから。

でもって、こう考えてみた。ほかのありとあらゆる価値観……たとえばゴルフが好きとか嫌いだとか、男は男らしくあらねばならぬと思うとか思わないとか、ゲームはFFのほうがいいとかいやドラクエだとか、そういうことのひとつとして考えてみればいいのかもしれないって。

わたしたちって、こういう様々な価値観の相違を推し量ったり、思いやったりしつつ、ちょっと踏みこんでみたり、その場は一歩譲ったりして、他人と生活しているわけで。だから、それと一緒で、いくら血液型なんて……と思っていても、そうはいわず、ニコニコ笑って聞いたりするようにしたり。霊の話だって、なんだって、「ふーん、へぇー、不思議だねー」と、相手に話を合わせたりもしたり。少しは大人にならねばなと思ったからね。しばらく実践してみた。

でも、そうするようになってみて、また新たにわかったことがある。それって。合わせるのはいつもいつもこっちばかりだということ。決して相手が信じてないんじゃないかなあとか思ってもみないようなのだ。

うれしそうに、得々と話してくれちゃったりして。それをこっちも楽しめればいいのだけど、いいかげんめんどくさくなってきたりして。そうこうしてると、あーあ、こういうふうに親しい人を欺いている自分って……と空しくなってきたり、ウソにウソでかため、ニコニコ笑ってるなんて偽善者だわと辛くなってきたりする。

だったらいっそ、正直に「だっはっはっは、んなもん、いるわけないじゃん！」と、明るく笑い飛ばしてやろうかと、そんなふうにも思ったりして。

なんだか、疲れてます。いっそのこと、ドラキュラに……なんてね。あー、でも、結局最後の最後までジタバタ逃げまくるんだろうなぁ、わたし。

●イラスト/渡辺電機(株)

■ＲＰＧの王道を極めるならコイツに手を出さなきゃ！　今月のわんだりんぐはウィズなのだ。

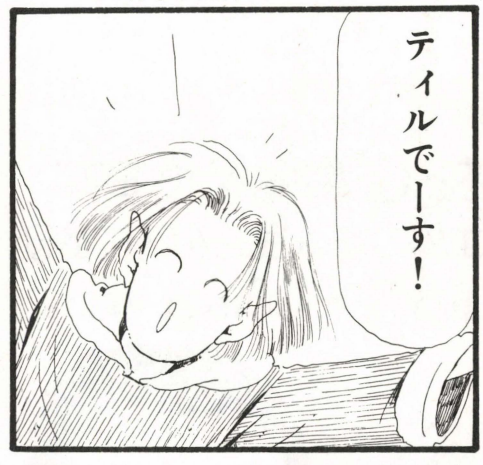
わんだりんぐ WONDERLAND

わんだーらんど

地下迷宮の闇を超えて

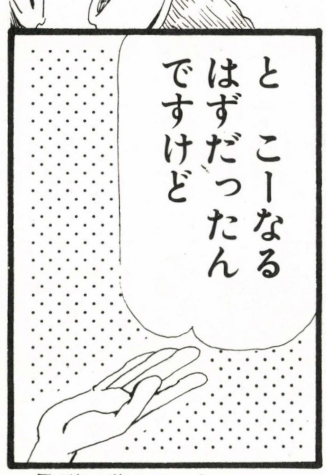
めるへんめーかー

シェランとキャリントン☆

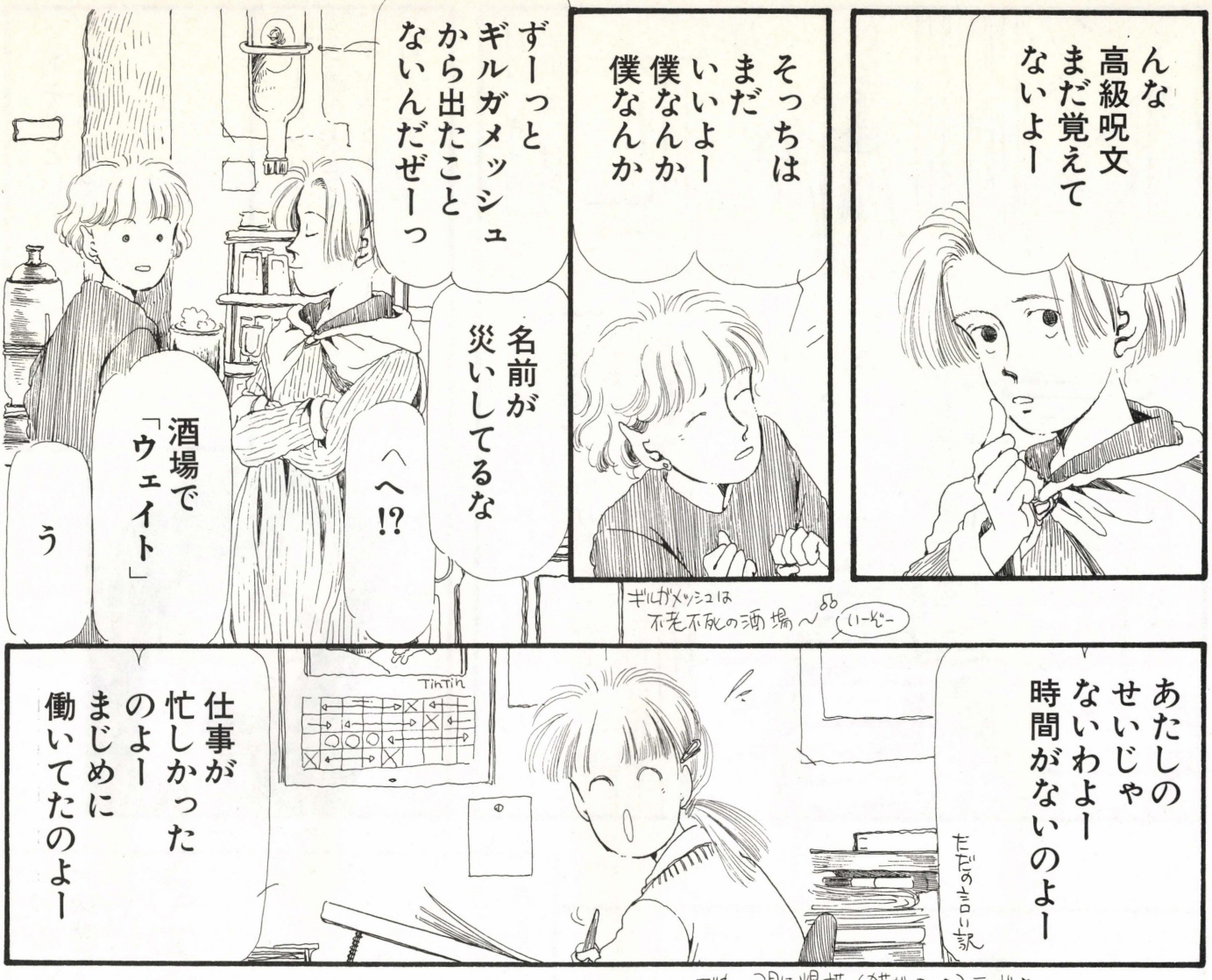


でてこい シャザーン（ちがうって）

こいつをヤリたいために二のこんをつくったわたし

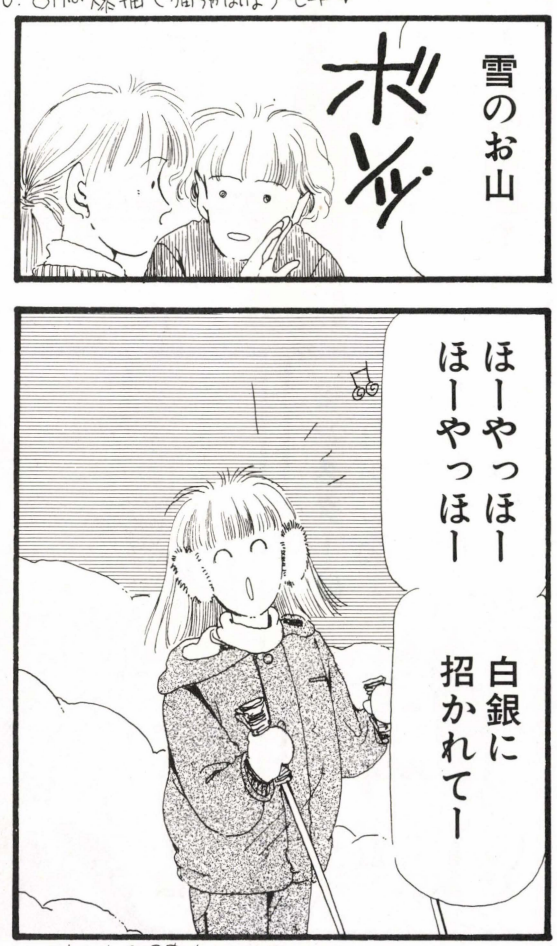


駄菓子菓子！(b)



つららを持ってきて「ブリザガ。した人もいた*

こいつはもう出来る



んでも20日間仕事づめのあとで行ったのよー*

■バサッ、ズシュッ！　のコマは、妹尾ゆふ子先生のペンによるものなのだぞ。

気分はフェアリーゴッドマザー～☆

あそびといえば
名前のあそび！

WIZシリーズは
名簿が大きく字数も多いので
キャラクター・メイキングで
けっこうあそべます

自分のキャラクターの
名前をつけたり

ファミコンRPGの
ボスの名前を
つけちゃったり

見えないぶん
想像力が働くので
小説読むように
楽しめます

どーせ　あたしは
エビルよ！
ごーうくばりよう

↑巨の友女　レプルラン（原型パターン）

彼女は昨年から今年アタマにかけて
数多の世界を救っている！

こっちのは
一味違うわよ！

ふふふ

うさぎ屋
救世主

なに
なに？

えーと
こいつは
せっしゃ

こっちは
それがし

変な名前

ホホホ
まあ
見てらっしゃい

ready to
Fight!

拙者は
モンスターに
斬りかかった
2回ヒットして
4のダメージ

モンスターは
死んだ

モンスターは
それがしを
噛んだ
3のダメージ
痛かった

うわははは
こいつぁいーや
サイコー

ふふん

すぐに笑いを求める邪道なわたし～。

一人称は
結構笑えます。

次は「みども」とか
「まろ」ってどーお？

ガーランド
ゾ○○
ハーゴン
○ドー
バラモス
まほうつかい
シェラン
ヒラリー

「ちん」とか
「わらわ」は？

「あたし」ってのも
いーなあ

かわいーでしょ（？）

あたしの
攻撃！
いきまーす！

ウィローだ！ヴァル・キルマー演じるとこうのです

自分のキャラ以外のヴィジュアルはテキトーでも悪しからず

本物はもっと年寄り、マイキャラ。

しかしうちの
オーダー表は
わりかしマトモです

マーディガン

戦士

セレンディーン

ビショップ

ギルガメッシュさん

ノームだが気にしない

ドワーフでもあそこは汚がする

アイマ
リーサ

シーエン

ノーム

魔法使い

ティル

シーフ

シルク

ホビットだが深く考えない

ベルガリアードね

某RPG用キャラ

おーし
準備完了
迷宮行こうぜ！
迷宮！

自作キャラ 後に教祖さま

はじめての
迷宮に潜る時は
とてもドキドキ
します

攻略本の
地図を片手に
行ったり
来たりを
くり返し
まずは道を
覚えます

HPは低いし
MPはないし
ろくな武器
持ってないし

えーとここを
曲がって
右に曲がって

そうして敵に
会った時
まずかけるのは

スペル表には
載ってない呪文

時間よー
止まれ！

おーいまだか
早く調べて
くれよー
腕が疲れた
よー

えーと
モンスター図鑑
によると

火の呪文に
弱い

直接攻撃
可？

えーと
火の呪文
火の呪文

パラパラ

SPELL

ボーゾ

うそつきー
火は効かない
ぞー

あれー名前
間違えてた
かなあ

ひー
死ぬ死ぬー

時間よー
戻れ！

あれ…
ここは誰？
わたしは
どこ？

夢をみてたの
でしょうか
わたくしなんだか
一度死んだ気が

変だなー
いいもの拾って
装備したハズ
なのにい

ハラホロ

パーティーが全滅の
危機に陥ると
出てくるのが
究極の呪文

神の手
リセーット

猫の手
リセーット

やられたことないが

神はあたしよ！（なーんて☆）

■次号から、めるへんめーかー先生企画・編集の短編競作がスタート。わんだりんぐ同様ごひいきに！

今回 新しい呪文がいっぱい増えてて楽しいけど大変

覚えきんないよー

あ でもこのメリット クリーピングコインがいるとこで使いたかったよなー あっ マカニトがない？

CALL ME ジュエル-56

土地に足がついてない！と言われる わたしの漫画のよう

新人の中でのお役立ちNO1はリトフェイトなる浮遊呪文

おお これでPITもこわくない

でもちょっとキタナイよなー

どーして！ PITは大変よ あたしはありがたい！

なんたってPITに落ちてキャンプはって出たとたんにまたPIT

死ぬ死ぬー

あれって穴の上にキャンプするのかなー

穴の中にして上がる時にダメージ受けるのでは？

謎ー

でも魔法使いとかも少しダメージ軽くてよくない？ 身軽だしぃ

もちもちっ あまーい

どして？

キャー

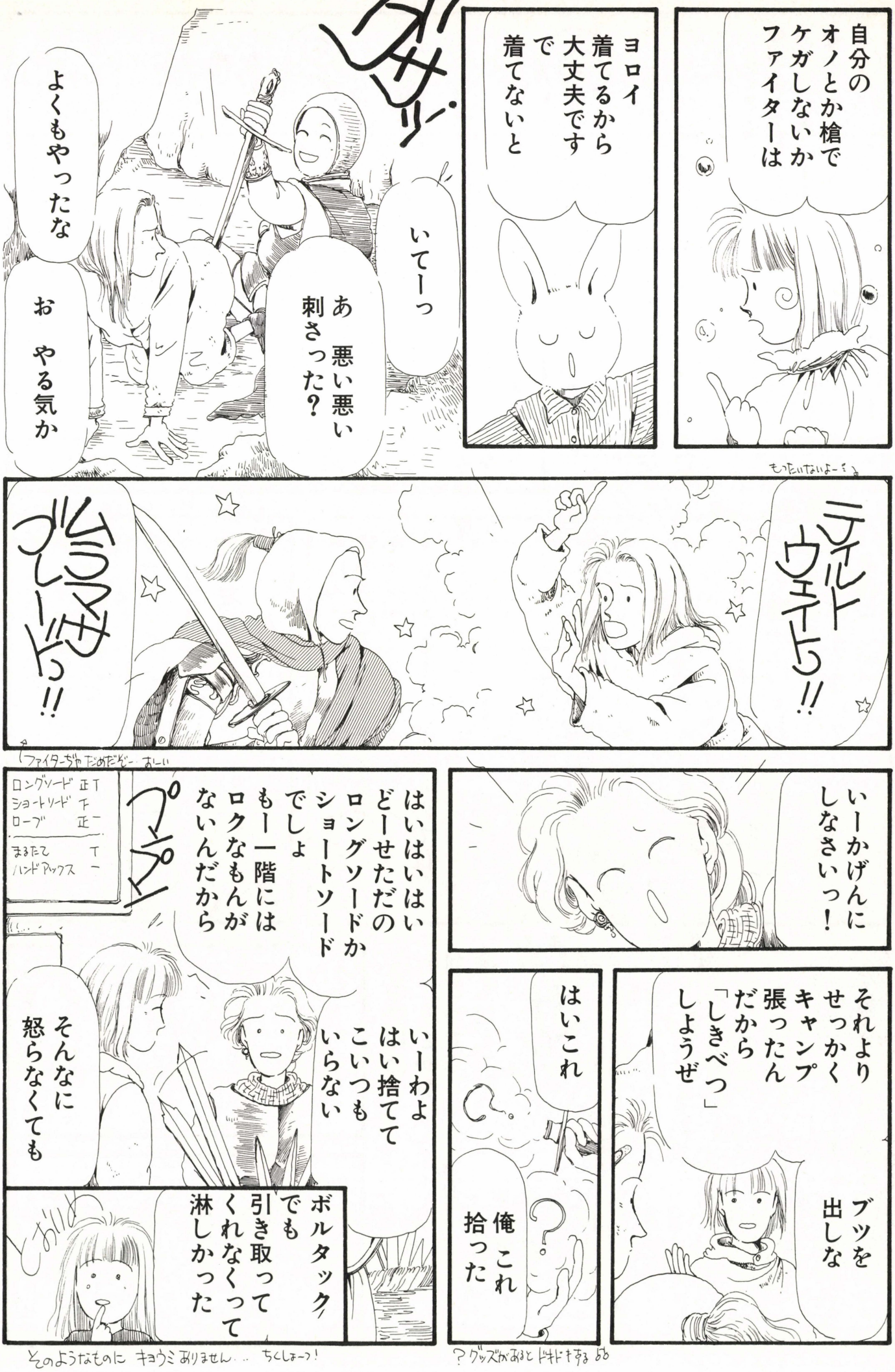
ヨロイ着てれば回避できるわけよねー

穴の中には竹ヤリとかが刺さってて落ちたとこを

グサッ

うっ

↑ちりょく5


自分のオノとか槍でケガしないかファイターは
ヨロイ着てるから大丈夫ですで着てないと
ダメージ
いてーっ
あ 悪い悪い刺さった？
よくもやったな
お やる気か
もったいないよーミネルトウェイト!!
ブラッディプレート!!
いーかげんにしなさいっ！
それよりせっかくキャンプ張ったんだから「しきべつ」しようぜ
ブツを出しな
はいこれ
俺 これ拾った
？
ファイターじゃだめだなー おしい
ロングソード 正T
ショートソード 千
ローブ 正一
まるたて T
ハンドアックス 一
プープー
はいはいはいどーせただのロングソードかショートソードでしょもー一階にはロクなもんがないんだから
いーわよはい捨ててこいつもいらない
そんなに怒らなくても
ボルタックでも引き取ってくれなくって淋しかった
おいおい
そのようなものに キョウミありません… ちくしょーっ！
？グッズがあるとドキドキする 56

■奥の深〜いウィズの世界は、とても一回では描ききれない。てなわけで、コンティニュード！

そう
WIZのテーマは
「拾い物命」！
真の武器は
迷宮にあり！

うーん
名言

おーい何か
みつけたか

いや
どーもこいつら
何も持ってない
らしい

うへー
ひどい臭い

安物は
いらないわよー
いーものだけ
拾うのよー

しかし

死体を漁る
鬼のよーな
連中である

すっかり染まっている

僕たち
何のために
この迷宮を
さまよって
るんでし
たっけ？

モンスターを
ブチ殺すため！

金目のモンを
拾うためだろ

ストーリー無視
およそ目的意識が
ロクでもない連中である

お金よっ
お金！

神の御心の
まま

ものをしきべつ
するため

誰がそーした!?

わしやー！

ちりょう

何かちがう
気がするけど
まいーか

もちょっと下に
もぐろーぜ

あ噂の
ミステリー・
シアター？

出てこーい
化物

いいもの
持ってるかしら

そして旅は続く

OPEN
9:00AM〜

To be Continued.

僕は
いつになったら
出られるのー？

酒場でのんびり

ログアウトの新プロジェクト

白狼伝スタート!!

パイラン

かつて熱き想いを胸に、大陸を駆け抜けた男達がここに帰ってきた。革命と独立、陰謀と暗殺。戦前の中国や日本を舞台とした壮大な歴史プロジェクトがいまスタートする。

プロジェクトチーム：PSY・WELL

第二次大戦が始まる前の日本の若者にとって『大陸』は憧れの地だった。（大陸といっても、ピンとはこないだろうけど、今の中華人民共和国を指す古い言い方なんだ）

その地で日本がどれだけヒドイことをしたかは、ニュースなんかで話題になることもあるから知っているかもしれないね。

でも当時の大陸には、活躍して名をなしたいという者や、忠義を重んじる馬賊（ばぞく）、乱れた国をなんとかしたいという理想を持って活動した思想家などが、多数いたこともまたひとつの事実だった。

この功名心や理想などといった思いは、よく知っているパターンなのに気がつくかな？そう、ファンタジーの世界での冒険者の考えと一致するんだ。

これを読んでいるキミたちの中にも、そんなキャラクターでRPGを遊んだことがあるひとがきっといることだろう。

そこで、この大正の終わりから昭和の始めにかけての大陸を舞台として、何かできないかと考えたのが、この『白狼伝（パイラン）』プロジェクトというわけなんだ。

この当時の大陸の情勢はとっても混沌としていた。

西欧の列強による植民地政策に加えて、中国内部も軍閥（ぐんばつ）と呼ばれる私設の軍隊を抱える群雄が割拠していて乱れに乱れていた。

日本も、列強の仲間入りをする手段として大陸への侵出を目論み、大陸に1万人もの軍隊を『関東軍（かんとうぐん）』と名付けて駐屯させていた（『関東』は、満州（まんしゅう）の辺りを指す別名）。

この関東軍の『特務機関』といわれる組織が中心となって、満州を始め日本の中国侵略のために陰謀や謀略をせっせと働き、さらに中国側でも（矛盾してるかもしれないけど）最も有名な秘密結社・青幇（チンパン）がその強力なネットワークを利用して活発な活動をしていたのだ。

そんな乱れた世の中で一番苦労するのが地方の農民というのが、世界中での約束事なのは御存知の通り。

満州と呼ばれた地方の村々もやはりとんでもない苦労を強いられていたんだ。

だいたいが、こんな乱れきった時の中国には大昔から役人と軍人にロクな人間はいないことになっている。その上、食い詰めた人間達が『賊』となって暴れ回るから始末に負えない。

そんな時に、黙って耐えてしまわずに、いくつかの村で金を出し合って、横暴な役人、凶悪な軍人や賊に立ち向かってくれる自衛団を結成した。

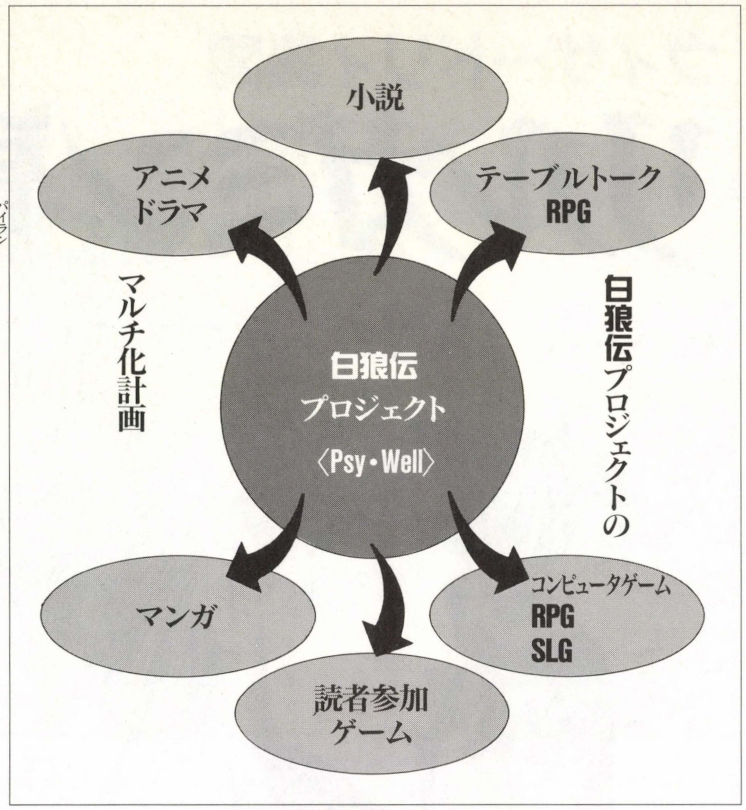
馬にまたがり、何物も恐れずに村のために戦う彼らこそ、日本人に『馬賊（ばぞく）』と呼ばれた人々だった。

この満州の曠野を駆けるいくつもの馬賊の集団を束ねて、命令を下せるのが、奇峰『千山』にある道教のお寺『無量観』に住む、生ける仙人と言われる老師様と、それに連なる道士たち。

ここまでそろえば、いかにこの時代の『大陸』が冒険の舞台となるのかがわかってもらえるだろう。そう、ここは陰謀、英雄、魔法と三拍子がそろっていた、最後の現実の時間だったからなんだ。

これでメインテーマはわかってもらえたかな。このテーマをベースに、様々なジャンルで作品を発表し、全体で盛り上げていこう

●タイトルイラスト／近藤ゆたか



から面白い作品が次々と生まれてくる、ということを覚えておいてくれ。

この新企画はマルチ・プロジェクト体制で動いているため、かかわっているスタッフも多く、それも業界で名のある人ばかり。全員を紹介したいところだが、ひとまず主要なメンバーと企画をみてみよう。

まずこの『白狼伝（バイラン）』プロジェクトの全体を監修するのは、あのテーブルトークRPG『ローズ・トゥ・ロード』のデザイナーでおなじみの門倉直人。ファンタジーで培ったその広い知識と見識で、新企画を温かく見守ってくれることを約束してくれた。

そしていちばん重要な世界設定をデザインするのは、ゲーム業界の草創期から活躍し、『空戦マッハの戦い2』『黄昏の天使』などのデザイナーの有坂純。現在、当時の資料をひっくり返しながらいろいろな構想を練っているそうなので、いままでにない雰囲気を持った世界になることうけあいだ。

さらにこのふたりの協力を得ながら進めている企画のひとつにテーブルトークRPGがある。これは現在、読者参加ゲームで有名な遊演体の主要スタッフである司史生が中心となって進めている。発売時期などはまだ未定だが、『蓬萊学園』テーブルトーク版のシナリオなどをデザインした経験を生かして着々と進行中（と思う）。

すでに発売決定なのは、馬賊となる日本人を主人公としたジュブナイル小説『赤い夕陽の快男児』。文庫本として第1巻がアスキーから10月発売だ。著者は今回コラムを書いてもらった『ハイスクール重機動作戦』『サイレント・ファイア』などでおなじみの小説家・樋口明雄。馬賊には特別な想いがあるため、いままでとは違った味の作品に仕上がっている。また、9月にはこのログアウトに、外伝的な短編を掲載する予定だ。

ほかにも違った小説をお願いしているのが『幾千の夜を越えて』『花輪竜一郎さんの優雅な生活』で有名な神月摩由璃。ちょうど遊牧民のことを調べていたそうだから、違った視点から書いてもらえそうだ。

最後になったが、この企画全体のまとめ役をしているのはコンピューターRPG『フィフス・エレメント』を製作したチャイムと遊演体の合同事業でできたPSY・WELLの松本慈之。彼のもとに集まっている企画についてはまた次号から発表しよう。

作家 樋口明雄 白狼伝を語る

広漠たる地平線の彼方から、風の如く現れる馬賊団。喊声勇ましく、黄塵を巻き上げ、風の如く地平線の向こうに消えてゆく馬賊団。いつからだろうか。

ある日、気がつけば、僕はすっかり馬賊という存在の虜となっていた。

馬賊とは、かつての満洲（中国東北部）を舞台に暴れまわった武装騎馬隊のことだ。

元は保衛団と呼ばれる村落の自衛組織だったが、日本の大陸侵略に対しては、かの馬占山の如き抗日義勇軍の英雄をも生み出す原動力となった。中国に多くの軍閥が蟠踞した時代が、彼ら馬賊の全盛期だ。だがそれも、二十年の長きにわたる泥沼のような日中戦争を経て、やがて毛沢東の共産党が中国をまとめるとともに、うたかたのように消えてしまった。

最初に馬賊を知ったのは、もう二十何年も昔になる。モデルガンの老舗MGCが発行した小冊子〈Visier〉の万博特集号に岡本喜八監督がよせた、『ああ馬賊』というコラム。そこには監督の馬賊に対する憧れが切々と綴ってあり、またワイドスクリーンのような横長のイラストに描かれていたのは、丘の向こうに沈む巨大な夕陽を背景に、馬上凛々しくうち跨るひとりの馬賊の姿なのであった。当時はまだ小学生だったが、その颯爽たる姿は大人になるまで強烈な印象となって残った。

死を賭して信義を守り、弱きを助けて強きをくじく。颯爽と悍馬を操って満目渺々の曠野を駆け抜ける馬賊の姿を想うたび、いつも僕は陶然となる。今でも満洲の曠茫たる大原野に、馬賊達が喊声高らかに疾駆しているような気がしてならない。

（ひぐち・あきお。小説家。『白狼伝』プロジェクトの第一弾である小説『赤い夕陽の快男児』を現在執筆中）

⬅『ビヨンド・ローズ・トゥ・ローズ』であまりにも有名。白狼伝プロジェクトの中心人物だ。

⬅まず、テーブルトークRPGからゲーム作りをスタートさせようと、現在構想中なのだ。

⬅テーブルトークRPG版の中心人物。歴史と空想のバランスをどうとるか、考えているところ。

⬅白狼伝プロジェクト第一弾は冒険アクション小説だ。全体のイメージがこれではっきりするぞ。

⬅そしてもうひとりの小説家がこの人。白狼伝の世界をまったく別の角度から描いてくれるぞ。

ヴィザードリィ異聞

リルガミン冒険奇譚

レベル1　復讐のドラゴンスレイヤー

リルガミンの街に存在感を際立たせているカント寺院。その霊廟では、冒険の旅において不幸にも命を落とした者たちの復活がおこなわれている。死の世界からよみがえった男の復讐とは。

作　竹内　誠
Masaru Takeuchi
画　安田鉄魚
Tetsuo Yasuda

1

リルガミン。

常に世界の危機とともにあった街。

その街は意外と小さく、古びた佇まいを見せながら今もそこにあった。

街外れには冒険者の訓練場があり、城門の前に広がっている。

城門から伸びている百メートルほどの幅の道路がメインストリート。左右には昔から姿の変わらない店が並ぶ。

まず城門を入ってすぐに目につくのが、ギルガメッシュ。この街唯一の酒場は、昼夜関係なく冒険者や旅人で賑わっている。

その向かいにある巨大な聖堂が、カント寺院。死者すら蘇らせる魔法を知る僧侶たちが日夜、神に仕えている場所だ。

それより奥にいった場所にある二階建ての建物は、アドベンチャラーズ・イン。迷宮から帰った冒険者たちが休息を取る安らぎの場所である。

そして一番奥にある、薄汚れた小さな店がボルタック。店主は百年生きてるとも二百年生きてるとも言われるドワーフ。その倉庫にある武器の在庫は、千とも二千とも言われている。

他には店らしきものもない古く静かな街、それがリルガミンである。

リルガミンの街のなかで、もっとも目立つ建物といえばカント寺院である。街のどの建物よりも高い大聖堂は、遠くからでも一目でそれとわかる。

カント寺院の大聖堂は、メインストリートに面して巨大な両開きの扉があり、それは日の出から日の入りまで開いている。

もっともカント寺院の大聖堂を、冒険者たちはほとんど訪れない。善の性格の僧侶や司教以外、わざわざカドルトの神を拝みにこないのだ。

冒険者たちが訪れる機会が多いのは、むしろ大聖堂の裏にある小さな霊廟である。そこがカント寺院の祭儀の中心となるべき場所だとは、あまり知られていない。

霊廟は地上にでている部分は小さいが、地下に隠れた部分は大聖堂にも匹敵する広さを持っていた。

もっとも地下は、墓地がほとんどを占めている。リルガミンで死んだ冒険者は、六割はこの地下墓地で眠っている。

あとの四割の遺体は、まだ地下迷宮のどこかに横たわっているのだろう。

冒険者たちのほとんどが大聖堂を訪れない理由のひとつは、これである。冒険者たちにとって大切なのは信仰心ではなく、戦友の死を悼む心なのだ。

彼らの墓を訪れる以外、生きている冒険者たちはカント寺院に用はないのだろう。

墓地の一部は、復活を待つ遺体の安置所になっている。主に金銭的な余裕で復活させることのできない冒険者の遺体は、この安置所に置かれて、仲間がやってくるのを待つ。

安置所の中はカント寺院の僧侶たちが調合した香油の匂いで満ちている。この香油は、三十二種類ものハーブから作られ、遺体を腐敗から守っている。

ただしあまり長い間、ここに遺体が置かれていると香油の匂いがしみついて、復活して二～三週間ほどは不便な思いをするという。

遺体の安置所の他に、麻痺や石化状態の者を入れておく部屋も地下にある。

麻痺の場合は大きな部屋にある粗末なベッドに寝かされ、ディが失敗して灰の状態になったり石化している場合は倉庫のような場所に収められる。

灰や遺体、石化の場合は意識もないので文句はでないが、麻痺の場合は冒険者の意識があるのでなかなか扱いが難しいらしい。

それなりにカント寺院では気を使っているのだが、麻痺で収容された冒険者は、二度とあんな場所で寝ていたくないと語る。

そして地上部分にある霊廟はさして広くはないが、大切な部屋が三つほどある。

まず入口から入った場所にあるのは、冒険者たちの復活依頼を受け付ける窓口だ。ここで仲間の名前と職業を伝え、復活に必要な金

Copyright © 1993 Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. "Wizardry" is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.

額を支払うのだ。
次にある部屋は、復活を依頼した冒険者たちが仲間の遺体を確かめる場所である。間違った人物を復活させてしまうと、その分の儀式料は無料となってしまう。
冒険者の復活はカント寺院の大切な収入のため、このような部屋を用意して間違いがないようにされているのだ。
最後のひとつは復活の儀式を行う祭儀室で、巨大な魔法陣とカドルト神の祭壇、そして遺体を安置するためのベンチがひとつだけ置かれている。
運の良い者はここから歩いて出ることができ、運の悪い者は埋葬されてしまう。
多い時にはここで、一日に十数人が復活の儀式を受けるのだ。
復活の儀式といっても、使われる呪文に違いはなくディとカドルトのふたつである。遺体の場合はディが使われ、灰になっている場合にだけカドルトが使われる。
もちろん自信があるなら、遺体を迷宮に持ち込んで仲間の僧侶がディやカドルトを唱えるだけでも冒険者は復活する。
しかしレベルが低い冒険者だけがカント寺院を利用するかと思うと、そうではない。
レベルの高い冒険者ほど、カント寺院を利用する場合が多い。
迷宮内で復活を試みるのは、緊急の場合に限られるのだ。
一言でいってしまえば、カント寺院の復活の儀式と迷宮内での復活の呪文の違う部分は成功率である。
迷宮の中でカドルトの呪文を唱えた場合、復活の確率は遺体の健康状態や体力にもよるが、四割から五割程度なのだ。
これがカント寺院の祭儀室で唱えたとなると、確率は実に八割まで跳ね上がる。
つまり復活する可能性が、カント寺院のほうが高いのだ。
これには、いくつかの理由がある。
まず復活に使用するディもカドルトも、儀式呪文なのだ。儀式呪文は通常の呪文と違い、唱えるまでに時間がかかる。
通常の攻撃呪文、治癒呪文などは五、六秒で唱えてしまえる。
だが儀式呪文は、最低でも五分の時間が必要になのだ。
もっとも五分というのは最低の時間で、通常の場合は十～十五分の時間をかける必要がある。
そのため儀式呪文は、周囲の状況に寄って成功する確率が変化する。
つまり地下迷宮の中では、いつモンスターが襲ってくるのわからないので、準備に充分な時間がかけられない。
また死体やモンスターの匂いや淀んだ水から出る腐臭が漂い、ジメジメとした不潔な場所で儀式を行うとなれば、どんなに頑健な精神の持ち主でも、ある程度の影響を受けてしまう。
しかしカント寺院での復活の儀式なら、必要なら時間をいくらでも使うことができる。また静かで清潔な部屋、気持ちを落ち着ける香、仲間の僧侶からの精神的な補助などがあるので、黙っていても確率は高くなる。
もちろんアドベンチャラーズ・インのスイートルームあたりで、レベルの高い冒険者の僧侶がカドルトを唱えれば、カント寺院と同じ確率になるはずだ。
だがリルガミンの街の中では、呪文を使うのは禁止されている。
名目では街の治安を守るためだが、禁止されている本当の理由は、カント寺院の利益を守るためだ。もっともカント寺院が無くなってしまっては、冒険者たちも困るので文句はいわない。
しかし最初のうちは冒険者たちも、高い料金を取るカント寺院を苦々しく思う。
特に駆け出しのころは、石化や麻痺の回復の金額でさえ大金と呼べるのだから無理もない。
しかしそれでもカント寺院に、仲間を復活させるためにくる冒険者は尽きない。彼らは経験から、安全を金で買うことを覚える。
もちろん今日も、朝から何人もの復活の儀式が行われていた。

「あいつ、大丈夫かな?」
皮鎧にダガーという装備の男が、胸当てにメイスをもった女性に心配そうに尋ねた。
「アルディは活力が高いから、そんなに心配はいらないと思います。それに失敗しても、まだ灰になるだけですから……」
しっかりと閉まった扉の向こうを見ながら僧侶らしい女性は、静かにそういった。
「静かなる心とともに……」
扉の向こうからは、囁くような呪文が聞こえてくる。数人の僧侶が、まず第1段階の清めを行っているのだ。
「偉大なるカドルトの神よ! 我が祈りを……」
やがてその囁きが、祈りの声へと変わっていく。それは段々と高くなり、呪文の詠唱へと変化していった。
「宿りし場所を離れた魂よ! 我は偉大なる神の名によって、いま一時、汝が宿るべき場所に汝が帰るべきことを命ず!」
呪文の詠唱は一段と高くなり、声無き思念の叫びが神のもとへと放たれた。
あとは静寂のみが、死せる仲間の帰還を待つ者たちに与えられる。
「おい、成功したのかな?」
「さあ?」
心配そうにふたりは囁いた。しかし扉の向こうからは、まだなんの気配も伝わってこない。
ギイッ。
しばらくして扉は、小さく軋みながら開いた。そこには僧侶に寄り掛かるようにして、ひとりの男が立っていた。
鎧こそ着ていないが、腰に下げた剣とがっしりとした体格から、この男の職業が戦士系なのは間違いない。
「アルディ! 生き返ったか!」
「セルス。俺は、どうして……」
セルスと呼ばれた盗賊は、側にいくと僧侶にかわってアルディを支えた。
僧侶はアルディをセルスに渡すと、そのまま静かに一礼して下がり、扉を閉めた。
今日は、まだ何人か復活させなければならない。
彼らは彼らで、忙しいのだ。
「ベイル。他の連中は?」
「話はあとです。まずアドベンチャラーズ・インへいきましょう」
ふたりはアルディを助けながら、ゆっくりとカント寺院の霊廟を後にした。

2

アルディが蘇ってから、すでに三週間が立っていた。
ディで蘇った時は、極端に体力が低下しているので無理はしないほうが良い。地下迷宮に入って僧侶であるベイルの呪文を使っても良かったのだが、大事をとってアドベンチャラーズ・インで静養していたのだ。
ようやく自由に動けるようになったアルディとともに、セルスとベイルはギルガメッシュの酒場にきていた。
祭儀室から出てきた時と違って、今日のアルディはプレイトメールとシールド、頭にはヘルメットを被り、腰にはワースレイヤーを下げている。
復活祝いの祝杯もそこそこ、彼は深刻な問題を話あっていた。
「じゃありズは埋葬されちまって、ルースとクラストは灰になっちまったのか……」
「そうさ、リズは運がなかった」
アルディにそう答えながら、セルスはジョッキの中のエールを飲み干す。
「しかし、まさか……」
「もともと身体の弱い娘でしたから、しかたないと思います」
信じられないという表情のアルディに、ベイルが寂しそうに伝える。
いかにカント寺院での復活の儀式といえども、完璧ではない。身体が弱く、活力の不足している者は、復活することができない場合がある。
遺体から灰の状態になっただけなら、まだ復活のチャンスはある。
だが灰の状態でカドルトの呪文が失敗してしまうと、その人物は消滅してしまう。
もっとも冒険者たちは、ある程度は死によって消滅することを覚悟している。
ただ残った冒険者たちが口々に悔しいというのは、カント寺院は儀式が失敗に終わっても、高い料金を返そうとしないことだ。
せめて半額くらい返せという台詞は、リルガミンが冒険者の街になってからの決まり文句である。
「つまり、俺たちのパーティーは半壊したわけだ」
まだ信じられないという表情のアルディの言葉に、ふたりはうなづいた。
「魔法使いのルースとサムライのクラストはまだ蘇生できる可能性があるが、肝心の金がない。リズが死んじまった今じゃ、鑑定して品物を売るのも難しい」
苦々しそうにセルスは空のジョッキを玩びながらいう。
「ちくしょう。あの時、あのドラゴンさえしとめていれば……」
「しかたありません。悪すぎる相手に出会っただけです」
悔しそうに呟くアルディを、ベイルが宥めた。
アルディたちのパーティーは、リルガミンでもかなり上位のほうに位置していた。
初期の頃から地道に努力したおかげでレベルも高く、司教が最初からいたせいもあり、装備も充実していた。
だが順調すぎたのが逆に、災いしたのかもしれない。小さな油断がメンバーの心に、巣くっていたのだ。
彼らがパーティーの三人を失ったのは、地下六階の探索をしていた時だ。
いつも通りにいつくかの部屋を回り、宝箱からいくつかのアイテムを発見して、そろそろ地上に戻ろうとしている時だった。
エレベーターのある場所に移動している時に、アルディたちは最悪の相手と出会ってしまったのだ。
出会ったモンスターは、片目のファイヤー

ドラゴン。
手負いのモンスターは迷宮の中で、そう珍しい存在ではない。身体の一部に傷を受けているモンスターなど、かなりいる。
そういう連中は、思った以上に手強い。手負いのぶんだけ弱っているが、それを補うくらいに気が高ぶっているのだ。
凶暴なモンスターが苛立っていると、信じられない攻撃をしてくることがある。
だが体力は落ちているので、油断せずに戦えば勝てることが多い。
この片目のファイヤードラゴンも、そういった類の相手だと思っていた。
しかし実際に戦ってみると、この相手は体力的にはほとんど弱っていなかった。おそらく偶然、目に傷を受けただけのファイヤードラゴンだったのだろう。
とにかく、攻撃が素早かった。
最初のブレスの一撃で、パーティーは魔法使いのルースを失って壊滅的なダメージを受けた。
攻撃呪文の使い手を無くしてしまったら、あとは逃走するしかない。しかし戦闘でアルディが最後に覚えているのは、迫ってくるファイヤードラゴンの牙だけだ。
アルディが死んだ直後に、どうにかセルスとベイルが、仲間の遺体を担いで逃げるのに成功したらしい。
その辺のことはついさっき、ふたりから聞いていた。
「あの片目の奴にやられたのは、俺たちだけじゃない。全滅した連中もいるらしい」
忌まわしそうにセルスは、片目のファイヤードラゴンの噂を話す。
「じゃあ、あいつはまだ六階あたりにいるのか？」
「いるよ。いまじゃ、六階はあいつのせいで危険地帯さ。四階、五階あたりで実力つけてやっつけるつもりの奴は多いぜ！」
セルスは新しいジョッキのエールを飲みながら、馬鹿にしたようにいう。
「とにかく新しいメンバーを探しに明日、訓練場にいきましょう」
「頭のいい魔法使いがいてくれりゃ、いいんだけどな」
ベイルの言葉に、セルスが相槌をうつ。
だがそんな言葉を聞きながらも、アルディは一言も喋らない。
「おい、アルディ。なに考えてるんだ？」
ジョッキのエールにもほとんど口をつけず、じっと思案顔のアルディにセルスは不思議そうに尋ねた。
「俺は、新しいメンバーから外してくれ」
「なんですって？」
アルディの言葉に驚いて、ベイルは聞き返した。
「俺はひとりでも、あの片目の奴を倒す」
「無茶いうなよ、六人で無理だったんだぜ！ひとりでどうにかなるもんか！」
セルスの反対の声を聞きながらも、アルディは意志を変えなかった。
「勝手にしろ！　お前なんか死んじまえばいいんだ！」
呆れたようにそう言い放つと、セルスはアルディに背を向けると不味そうにエールを飲んだ。
「どうしても、やるのですか？」
心配そうに声をかけるベイルに、何も答えずアルディは席を立つとギルガメッシュの酒場から静かにでていった。
リルガミンの街は、朝も夜も然したる変化はない。カント寺院の大聖堂が閉まる程度で、ボルタックにしろギルガメッシュの酒場にしろ、依然として開いている。
だが明確に朝と夜では違うことが、ひとつだけあった。
それは冒険者が地下迷宮にでかけるのは、圧倒的に朝が多いということだ。
もちろん昼でも夜でも、地下に潜ってしまえば関係はない。ただ生理的に人間型生物は昼間活動して、夜休息する。
このパターンに合わせたほうが、活動が楽になるため朝にでかけることが多いのだ。
今日も朝から、何グループかのパーティーが迷宮を目指してリルガミンの街の正門をくぐっていった。
そしてアルディも今、ただひとりで正門をくぐろうとしていた。
出で立ちは昨日、酒場で見掛けた時と違っていた。
シールド以外に、防具らしいものは身につけていない。
しかし腰に下げている剣だけは、昨日とは別のものだった。
ゆっくりと正門をくぐると、アルディはもう一度だけ振り向いて街を見た。
その目はまるで、この街を見るのが最後だといっているようだった。
そして束の間、じっくりと街を眺めていたアルディは、やがてゆっくりと踵を返して地下迷宮へと歩きだす。
「待てよ！　まさかその恰好で、地下六階に行こうってんじゃ、ないだろうな？」
アルディの背後から、聞き覚えのある声が伝わってきた。
「それじゃ、片目の奴に合う前に死んじまうぜ！」
セルスはそういいながら、彼の背中にドンと重たい物をぶつけた。
「なんだ？」
「灰になってるクラストのプレイトメイルだよ。あいつは死んでる最中だ、借りたって文句はいわねえよ」
振り向いたアルディに、セルスはもう一度グイッとプレイトメイルを押しつける。
「どうして、俺を追ってきた？」
「俺は、勝手にさせておけといったんだ」
アルディが鎧を装備するのを手伝いながら、ブツブツと不平を言った。
「だけどな。ベイルの奴がお前を失うよりは多少は協力して、気のすむようにしてやったほうがいいだろうっていうからよ！」
わざとギュッときつめにストラップを引きながら、セルスは厭味たっぷりに答えた。
「それで鎧を、持ってきてくれたのか？」
「まあな。そいつは、ドラゴンスレイヤーだろう。鎧とワースレイヤーを売った金で、買ったのか？」
「そうだ。これなら片目の奴と互角に戦えるはずだ。鎧もあるし、問題ないだろう。すまない、礼をいう」
深々と頭を下げるアルディを見ながら、セルスはフンと鼻を鳴らした。
「もうちょっと待ちな。ほら、ベイルもこっちにくる」
頭をあげて地下迷宮の入口に向かって歩きだそうとするアルディを、セルスは正門の向こうを指さしながら引き止めた。
しかたなくアルディは、ベイルがやってくるのを待った。
「アルディ、これを持っていって」
走ってきたベイルは、ふたつのポーションを差し出した。
「これは？」
「ディアルのポーションよ。ちょっとした負傷なら、これだけで治せるはず」
ベイルはにっこりと笑いながら、アルディの肩を叩いた。
「どうしてこれを？」
「死なれちゃ、困るもの。あなたを復活させるのには、お金がかかったのよ！」
ベイルはあたりまえでしょうという感じで、アルディの問に答えた。
「それから、六階のエレベーターの場所までは一緒にいくからね」
「なんで？」
「簡単よ。生きて帰るにしても、片目の奴と戦ったら、瀕死のはずよ。そんな状態でも、エレベーターの場所までは帰れるだろうから、そこで待ってるわ」
「俺はひとりでいいと、言ったはずだ」
「あなたの考えも少しはわかる。負けたままで、いたくないんでしょう？」
不思議そうな顔で見ているアルディに、ベイルはやさしくいった。
「私たちも、貴方に死なれては困るの。でもあいつとは戦いたくないから、貴方が帰ってくるのを近くで待ってるわ。仲間だもん、それくらいいいでしょう？」
まっすぐ瞳を見返しながらそういうベイルに、アルディは何も言い返せなかった。

3

地下迷宮六階。
全部で十階あるというワードナーの地下迷宮では、危険度は中級といえた。
このくらいの階から、役に立ちそうな魔法のアイテムが宝箱に入っていることが多くなる。
出てくるモンスターも、ブレスを吐く奴、グループ攻撃のできる呪文を使う奴など、油断のならない相手も多くなる。
もっとも体力的には、それほど丈夫な奴はいない。
しかし、それも平均的な意味でしかない。平均を越える連中は、数こそ少ないが必ずいるのだ。
そういう相手が、あの片目のファイヤードラゴンのような奴なのだ。
アルディはエレベーターの降りてすぐ、ベイルたちと別れた。そして腰に下げたドラゴンスレイヤーを抜き放つ。
ドラゴンスレイヤー。
俗に竜殺しなどと呼ばれる剣である。
一言でドラゴンスレイヤーといっても、いくつかの種類がある。
伝説にあるドラゴンスレイヤーは、竜が十キロ以内にいる間は鞘に納まらず、いかなる者が所持しようと竜の急所を外さないといわれている。
もっともこれは伝説で、リルガミンで手に入れられるドラゴンスレイヤーは、これよりもかなり劣っていた。
それでも竜が近くにくれば鈍く光を発するし、ドラゴンの固い鱗を貫通するだけの攻撃力もある。
ただしドラゴン以外の相手には、並の剣程度の攻撃力しかない。
しかも地下迷宮の中には、それほどドラゴンの眷族は多くない。せいぜいドラゴンパピーやガスドラゴン、ファイヤードラゴンあたりで終わりである。
この程度の種類しかいないとなれば、ドラゴンスレイヤーを持っているメリットはあま

りない。
ただし今のアルディのように、ドラゴンと戦うという場合には心強い武器である。
ここにくるまで、アルディは多少の情報を仕入れていた。
まず片目のファイヤードラゴンは、必ず一匹で現れるという。これはおそらく手負いで気性が荒くなっているため、仲間ですら攻撃してしまうためだ。
あとは地下六階の南西付近に、よく出るという。こればかりは噂でしかないので、なんともいえなかった。
アルディはゆっくりと、左右に注意しながら歩いていく。
地下迷宮にはいった所でベイルが唱えてくれたマポーフィックは、別れたあとも効果を持っている。
今のアーマークラスは、1程度だろう。
これくらいなら他のモンスターは、それほど恐ろしくない。問題があるとすれば、魔法を使うグループと出会った時だけだ。
アルディは、片目のファイヤードラゴン以外の相手と出会うたびに逃げた。さすがに地下迷宮を歩くのは、夜の道を歩くのとはわけが違う。
「ちくしょう、どこにいるんだ」
うっすらと額に浮かんだ汗を拭いながら、アルディは悪態をついた。
(こんなに迷宮は、広かったのか?)
いつもは六人で歩いているため、あまり迷宮の広さを感じなかった。だが今、ひとりで歩いていると、その広さに飲み込まれてしまいそうだ。
(早く、出てこい)
通路の角を曲がるたびに、アルディは心の中でそう叫んでいた。
(しかたない、部屋を開けるか?)
部屋には必ずといっていいほど、モンスターが巣くっている。だが部屋の中にいるのがどんな相手かは、扉を開けてみるまでわからない。
(通路には、いないみたいだ)
ようやく納得したアルディは、西側でもっとも大きな部屋を開けることにした。
地下迷宮の扉は例外なく立て付けが悪いので、蹴り開けるしかない。この時に失敗すると、部屋の中の連中に身構える時間を与えてしまう。
反対にうまく開ければ、相手が身構える前に攻撃するチャンスをつかめる。
アルディは左足を大きくあげると、力を込めて扉を蹴った。
ドン!
鈍い音を立てて扉は、勢いよく開いた。
大きく開いた扉から、アルディは素早く中に飛び込んだ。
部屋の中は薄暗く、四方は闇の中に没している。
(ミルワが切れてなければ……)
残念なことにベイルは、いまだロミルワの呪文を習得していない。そのかわり治療呪文は、真先に覚えている。
そうはいっても周囲を照らす魔法がないのは、不便なものだ。
グォウウッ!
その真っ暗な部屋の隅から、大きな息吹が聞こえてくる。
アルディはゆっくりと、その息吹の聞こえてくるほうへと進んでいく。
やがてぼんやりと闇のなかから、巨大なファイヤードラゴンが姿をあらわした。全身が真っ赤な燃えるような鱗に包まれ、背中には巨大な刺のようなものが生えている。
ガスドラゴンと違い、背中に巨大な翼を持っていない。ただし身体全体はガスドラゴンより、ふた回りは大きい。
そのファイヤードラゴンは片目に大きな傷があり、その頭を両手に乗せて、身体を折り曲げて眠っている。
グォウウッ!
グォウウッ!
アルディは、巨大な姿をしばらく眺めていた。その間も呼吸の音だけは規則正しく、繰り返されている。
アルディは寝ている間にファイヤードラゴンを倒すべく、ジリジリと接近していく。
頭を狙って攻撃すれば、かなりのダメージを与えられるはずだ。相手がダメージを受けて混乱してくれれば、それだけ勝つチャンスも生まれてくる。

グォウウッ！
ザリッ。
グォウウッ！
ザリッ。
ファイヤードラゴンの息吹が、急に変化した。
殺気を感じたアルディは、素早くシールドを構えたまま、右に飛んだ。
ブォオオオッ！
息吹は灼熱のブレスへとかわり、いままでアルディがいた場所を襲った。
「くっ！」
左足がわずかにブレスに巻き込まれ、激しい痛みを感じた。だが身体全体で受けたことを考えれば、傷は浅い。
「寝たふりしていやがったのか！」
アルディは、思わず叫んだ。
ドラゴンの眷族は例外なく、どれも知能が高い。
おそらくは部屋の扉が開いた瞬間から、アルディを騙すために寝たふりをしていたのだろう。
アルディは、急いで立ち上がるとファイヤードラゴンに対して身構えた。
ファイヤードラゴンは身体を起こすと、ゆっくりとアルディに近づいてくる。
ドラゴンの攻撃方法は、二種類ある。さっきのブレス攻撃と、爪と牙を使った直接攻撃である。
ザッ！
まずは左手の爪が、鋭くアルディを攻撃した。これをシールドで避けながら、ドラゴンスレイヤーで切り返す。
だがこれは外れてしまい、ファイヤードラゴンに打撃を与えてはいない。
ブン！
「くそっ！」
大きく振ってしまった剣を、構えなおす間に右腕の攻撃がくる。
しかたなくアルディは左に飛んで、この攻撃をかわした。
それを見越したように、ファイヤードラゴンの長い首が噛みつきにくる。
「うわっ！」
死ぬ瞬間の記憶が、わずかにアルディの動きを鈍くさせた。
バキッ！
動かなかったのが幸いしたのか、はたまた目が潰されている左の方向へ避けたのがよかったのか、ファイヤードラゴンの牙はシールドを掻りとっただけであった。
「しまった！」
あの時、脅えずに下がっていればシールドを失うことはなかったのだ。すでに左手に持っているのは、ただの木片の塊で、防御効果はほとんどない。
ガラン！
悪態をつく暇もなくアルディはシールドを捨てると、両手でドラゴンスレイヤーを構えた。
ファイヤードラゴンも掻りとったシールドをバリバリと噛み砕くと、いかにも不味そうに吐き出した。
おそらくは腕の一本程度は、掻りとったつもりでいたのだろう。
「くそっ！」
アルディはその仕種をみて、恐怖を感じている自分に怒っていた。
（ちくしょう、なんで身体が動かない！）
片目のファイヤードラゴンに殺された瞬間の恐怖が、彼の身体を鈍らせている。
（これを克服しなきゃ、冒険者なんてやってられねえ！）
それはギルガメッシュの酒場で、飲んでいた時から感じていたことだ。この恐怖を取り去らない限り、やがては致命的なミスをすることになる。
それはもっと強いドラゴンと出会った時かも知れず、またワードナーと出会った時かもしれない。
（ここで勝てなきゃ、俺は終わりだ！）
アルディは心のなかでそう叫ぶと、ファイヤードラゴンに突進した。
右、前、左、後ろ、右、後ろ。
ファイヤードラゴンの攻撃を避けながら、アルディは前後左右に素早く動いた。
（あいつ、やっぱり遠近感が狂ってる！）
ファイヤードラゴンの攻撃を避けながら、アルディは相手の攻撃が正確さを欠いていることに気づいた。
このファイヤードラゴンは、片目を失った距離感覚に慣れていない。そして両方の目で見ている時の感覚で、いまだに攻撃をしかけてくる。
（素早く動いて、うまく距離を変えながら戦えば勝てる！）
アルディはそう確信すると、動きのパターンを読まれないように動きながらファイヤードラゴンに接近していった。
ファイヤードラゴンはアルディの動きに翻弄されて、わずかに態勢を崩した。
ザン！
その隙を逃さず、アルディはドラゴンスレイヤーで切りつける。
それは深々と、ファイヤードラゴンの脇腹を切り裂いた。
「ギャオオオッ！」
あまりの苦痛に叫び声を上げて、片目のファイヤードラゴンは両手を目茶苦茶に振り回す。
近い間合いにいたアルディは、危険を感じて後ろにさがった。ファイヤードラゴンも、距離を取るように離れる。
（よし、勝てる！）
そう感じたアルディは、左側に回り込むように走っていった。
片目のファイヤードラゴンは左目が見えないため、どうしても左側の相手を追う場合に動きが大きくなる。
そこに大きな隙が生じるのだ。
ゴォオオオオッ！
しかしアルディの目算は大きく狂った。
ファイヤードラゴンは、もう一度大きくブレスを吐いた。それも右から左になぐように、大きく振ったのだ。
ブォオオオッ！
メラメラと燃える灼熱のブレスが、地面を走るように迫ってくる。
（しまった！）
最初にブレスの攻撃がきたため、もうブレスの攻撃はないと思っていたのだ。
だがファイヤードラゴンは、二度目のブレスを吐いてきた。
「くっ！」
いまの状態では、左右の方向にしか避けることができない。だがブレスは、右から左に進んでくるのだ。
もはや絶対絶命と思った瞬間、ついっと右手が動く。
それはドラゴンスレイヤーを持ったまま、まるでブレスを断つように動いた。
！
信じられないことに、ブレスはドラゴンスレイヤーによって断たれた。
断たれたブレスは四散し、わずかにアルディの肌を焼いただけであった。
アルディは、ただ無意識に迫ってくる攻撃を避けようと、手が動いただけなのかもしれない。
だが数万分の一の偶然か、あらゆるドラゴンを倒すというドラゴンスレイヤーは、そのブレスすら断ち切ったのだ。
絶対絶命の危機を乗り切った時、次にはチャンスがやってくる。
ブレスを吐いているファイヤードラゴンの首は左一杯に伸びて、無防備な側面をアルディに向けていた。
「ウォオオオッ！」
アルディは雄叫をあげると、その首めがけてドラゴンスレイヤーと共に突進した。
ファイヤードラゴンは首を戻そうとしながら、右手でアルディを止めようとする。
バキッ！
ファイヤードラゴンの右手の攻撃が、プレイトメイルの肩の部分を激しく打ち据える音がした。
「うぐっ！」
肩の骨は悪くすれば折れ、良くてもヒビのひとつも入っているだろう。倒れそうになったが、強引にバランスを戻す。
そして激痛を感じながらもアルディは、両手に持ったドラゴンスレイヤーをファイヤードラゴンの首に打ち込んだ。
それはまるで熱したナイフがバターを切るように、ファイヤードラゴンの首を切り裂いていく。
右に戻そうとしていたドラゴンの動きにも助けられて、ドラゴンスレイヤーは深くしっかりと首を切り裂いた。
ゴキッ、ドン！
ファイヤードラゴンの首は、骨まで断たれて地に落ちた。
「やった！」
アルディは激痛に意識を失いそうになりながら、勝利を確信した。
だが次の瞬間、ファイヤードラゴンの尾の断末魔の動きに巻き込まれ、アルディは吹き飛ばされる。
ドカッ！
高く弾きあげられ地面に落ちた瞬間、アルディは全身に激しい痛みを感じた。
だが、今の彼にそれは苦にならない。
死に面した時の恐怖を克服したのだから。
（また冒険が始められるな……）
ゆっくりとバックパックに入れてあるディアルのポーションを取り出しながら、アルディはそう考えていた。
「リズ、敵は討ったぜ……」
ポーションを飲み干して、身体の痛みに顔を顰めながらアルディはそう呟く。自分の恐怖の克服と、仲間の弔い。その両方が済むまで、彼は冒険を再開する気はなかった。
自分の気持ちに気づいたのは、ベイルだけだった。
だがそんなことは、もうどうでもいい。
弔いは終わった。
あとは生きている者の時間なのだ。
もう二度と会うことのない顔を思いだしながら、彼は待っている仲間の所へと帰っていった。

〈レベル1　完〉

おたく映像三昧

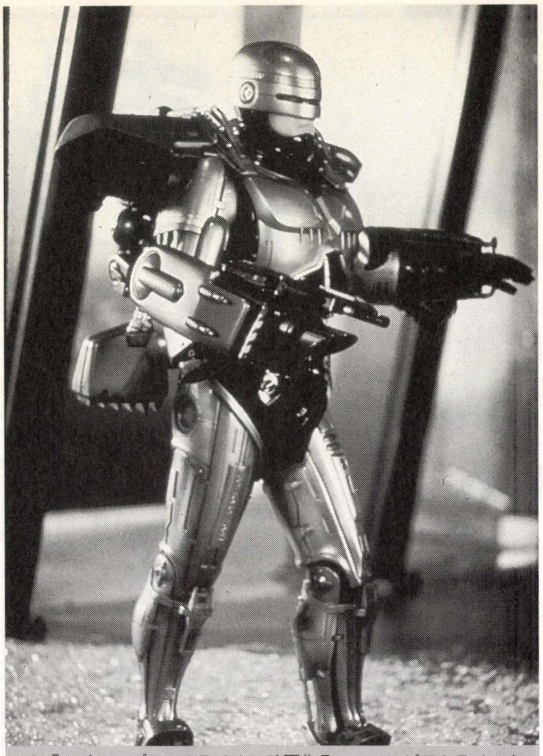
ロボコップ3

観る前の予備知識

日本の特撮ものやアニメが海外の映像作家に与えている影響は多大なものがある。そのひとつの例が「ロボコップ」である。初めてロボコップの写真を雑誌で観たときには、「う、宇宙刑事……」とほぼ絶句状態に陥ってしまった。実際映画を観るとほとんど「8マン」か「ロボット刑事」ではないか。それを大人向けのヴァイオレンスアクション映画として作ってしまうアメリカという国はホント凄いものだ。

そのロボコップの3作目「ロボコップ3」がようやく公開されることになった。製作会社の倒産などで完成していたにもかかわらず、公開できないでいた作品なのだ。

でも、おもしろさは保証するぞ。



■「ロボコップ3」オライオン映画作品。コロンビアトライスター映画配給。現在全世界先行公開中！　すぐに見に行くのだ。

監督&キャスト

今回の監督はフレッド・デッカーというまだ33歳の若手なのだ。この人の前作「ドラキュリアン」という映画はドラキュラや狼男といったモンスター映画のスターたちが大挙登場するというマニアックなホラー・コメディーだった。ちょっとした拾いものだからビデオを探してみるといいぞ。

それと2に引き続いて脚本をフランク・ミラーが担当している。この人はDCコミックスのコミック作家だった人で、「バットマン」の名作「ダークナイト・リターン」の作者だった人だ。今回もアメリカン・コミックスの雰囲気を随所に忍ばせた脚本を仕上げているぞ。

じつは今回びっくりするのが、主役の俳優が変わっていることだ。でも、あまり違和感というものがない。メイクというのはすごいものだ。

「3」のみどころ

なんてったって凄いのは、今回ロボコップが空を飛んでしまうところ。新たに開発されたアタッチメントを装着し、飛びまくるのだ。これは凄いぞ。合成はハンパだけど。

ストーリー自体は、相変わらず悪の限りをつくすコングロマリット、オムニ社（正式名称をオムニ・コンシューマー・プロダクツっていうんだよね。以前は電器屋さんだったのかねえ）がえげつない地上げをするのに正義のロボコップが立ち向かう、というもの。オムニ社もアメリカの企業なものだから、日本企業に乗っ取られたりしてるんだけどね。日本からはオートモという忍者が送りこまれたりして、もーたいへん、というわけだ。

でも「2」の残虐さなどは影をひそめて、どなたにもご覧いただける明朗活劇になっているからご安心。正義のヒーローというものをこんなにまっとうに描いた映画は最近では珍しいほどなのだ。

フォートレス

さて、今回はもう一本。我らがアスキー映画の最新作を紹介しよう。「フォートレス未来要塞からの脱出」だ。副題に未来要塞とあるとおりバリバリのSF。ホントに懐かしくなるくらいのエスエフ映画らしいSF映画なのだ。

世界的な人工爆発のために厳格な産児制限の行なわれている近未来。禁じられたふたり目の子供を身ごもった夫婦が要塞のような刑務所にたたき込まれてしまう。脱出不可能といわれる砂漠の中の巨大地下刑務所のディテールといい、設定といい、これぞSFという味わいはなかなかのもの。

監督はラブクラフト原作の「ゾンバイオ」や「フロム・ビヨンド」、世界初の実写巨大ロボット映画「ロボジョックス」を撮ったスチュアート・ゴードン。ジャンル作品に強い資質を活かしての、B級パワー全開の演出を見せてくれる。

ちなみに2本とも現在公開中なのだ。

USA マイクのジャパニメーションな日々

ボクはアメリカの《R・タルソリアン・ゲームズ》のライター兼ゲーム・ディヴェロッパー、マイケル・マクドナルド。〝サイバーパンク〟〝メクトン〟〝ドリーム・パーク〟などのテーブルトークRPGの制作に関わっている。小さい頃にスタープレイザー（宇宙戦艦ヤマト）を見て、どっぷりアニメの世界にハマってしまった。高校時代なんか、週末になると自宅から130キロも離れたサンフランシスコへ、アニメの本やプラモデルを探しに行っていた。ガンダムのプラモの数にかけては、北カルフォルニア広しといえどボクにかなうものはいないはずだ。

というわけで、今回のレヴューは「ああっ女神さまっ Vol.1：MOONLIGHT AND CHERRYBLOSSOMS」だ。レビューを始める前に、まず白状しておかねばなるまい。ボクは「ああっ女神さまっ」の大ファンだ。だからこの記事は一切の先入観を交えずに公平な基準で書いたもの……にはなりっこない。まかせてくれ。

「女神さまっ」がアニメになって話を聞いた時は、最初こう思ったね。

「何てこった、ヤツらはあの綺麗なキャラデザインを一体全体どうするつもりなんだ!?」

過去の例からいって、マンガのキャラデザインは〝簡略化〟されてしまい、細部の描写やタッチなんかは、全部取り去られてしまう。

「女神さまっ」を簡略化するだなんて、まったく罰当たりもいいとこだ。

とはいえ、まず作品を見ないことには話にならない。カバーのような正真正銘のフジシマ・ベルダンディがビデオでも見れるのだろうか!?　期待と不安を感じつつデッキの再生ボタンを押す。

オープニングが始まった。

綺麗だ……。

でも気は抜けない。本編よりオープニングの方がクオリティが高いなんてことは、よくある話だ。誤解しないで欲しいのだが、ボクはアラ探しをしているのではない。原作の雰囲気をそのままアニメで保つことができるだなんて信じられなかったのだ。

最後まで見終わった時には、思わず放心してしまった。

キャラ・デザインはそれぞれのパーソナリティを見事に再現しきっており、〝脇役〟ですら輝いていた（それこそ、ボクが「女神さまっ」を好きな理由のひとつなんだ）。音楽も動きもOVAの水準を遥かに越えていた。

難点があるとすれば、話があまりにも早く終わり過ぎ、登場人物がどんな人々かわかったところで、エンディングになってしまうのだ。第1巻を60分にするか、1巻と2巻を同時発売にすれば、もっと満足できたと思う。初期の話が飛ばされてしまったのは残念。ぜひとも後でビデオ化してもらいたい。

結論を言おう。原作のマンガが好きならこのビデオは買いだ。原作を読んでいなくても、あの美しい作画は一見の価値がある。

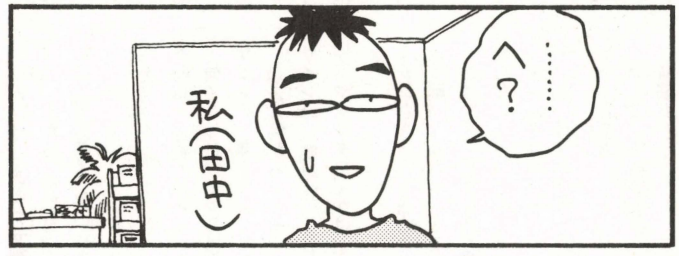
マイケル・マクドナルド
訳　舘野恒夫

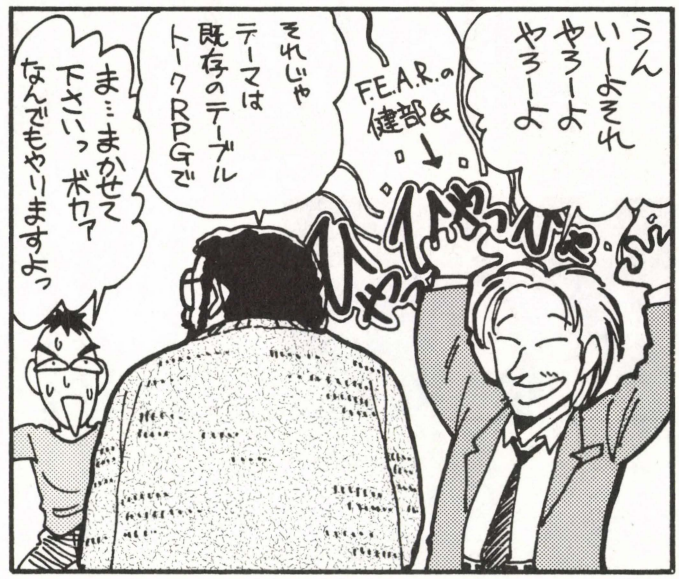
■「ああっ女神さまっ」講談社・日本ソフトシステムより第1巻発売中。5800円（税込）

TRPGパロディまんが

おこんないでね

田中としひさ





マニアに聞いたのがまちがいだった
ここはキャリアもあってかつあまりマニアでない人に聞こう…
えーっ テーブルトークのゲーム別のギャグ?
2風向12"500kg
やせる!!
緊異へブリ
そんなもん私に天才があるわけねーじゃん
えー!?
だってテーブルトーク7年やってんでしょ?
私はキャリアはあるがルールは知らない人なのだ
今まで何のゲームやったかなんて覚えちゃいねーって
田中くんだって私と同じくらい種類はこなしてるだろうに
ルールブックだっていくつか持ってるじゃない
大丈夫!! オレだって本を持っては いるが読めない人なのだ
ゲームマスターできないはずだ
そーなんだよねー なまじ周囲にくわしい人がいるばっかりに
ルールは手とり足とり
そこはこれとこれを足した値を
体力スキルでワナこわね
今日はギアアンティークで
明日はダブルムーン
君はシーフだから領主の家に忍び込んでー
ほっといてもマスターはやってくれるし
主だった行動も全てやってもらってしまう
このままではいかん!!
こーやってTRPGの仕事も来ているというのに
自分がいかにTRPGを知らなかった事に今さら気付く男であった
とゆーわけで次号は「ゲームマスター技能を上げる田中」の巻だ
お題は「ソードワールド」!!
バン
Role Playing Game
ソードワールドRPG
なんとかオチをつけたな

OSUSUME NEW BOOKS

ファン待望のこの一冊だ！
真・女神転生 基本システム

6月上旬発売予定　予価2000円

キミたちも知っているとおり、スーパーファミコンで人気だった『真・女神転生』のテーブルトークRPG版が本書だ。

スーパーファミコン版の開発に携わった、遊企画のガイア教司教（を自認する）鈴木一也氏が、持てるすべてを投入して創り上げた超力作といってもいいものだ！

『真・女神転生』の世界設定では、これまで、語られていた人間と悪魔（ところによっては神）の関係や、悪魔（神）同士の関係がより明確に語られているのも、『真・女神転生』を知るいい勉強になる！

また、さまざまなPCキャラクターも作れるように、職業は〝大学教授〟もあれば〝チーマー〟や〝フリーター〟〝公安局員〟までと幅広い設定になっているし、NPCなどとの会話設定も、わかりやすくシステム化してあるのも嬉しいのだ。

とくに目玉の（みんなの心配している）システムは〝悪魔召喚〟と〝悪魔合体〟だろう。この難しいテーマも、ゲームシステムとしてプレーしやすいような簡単なシステムにまとめられているんだ（くわしいことは本を買うように……）。つまり、全体的にマスターやプレーヤーが、負担にならないようなシステムに仕上がっているってこと。だからぁ……、初心者から上級者まで、楽しむことができるってわけだ。

また、今回の『基本システム』に登場する悪魔は50体！　そのすべてにプレーヤーと会話をするための〝会話パターン〟（す・すごい！）が記載されているし、悪魔の特徴もくわしく書かれている。

この春は読むだけでも、おもしろくてためになるこの本がイチ押しのスグレ本といっていいだろう。

こいつはブレードランナー完全版よりスゴイぜ!!
凱羅 ①古都発動篇 ②古都因縁篇

4月22日発売　各3980円

今号のログアウトより連載の始まった『凱羅』。みんなはもう読んだかな？　じつはこの『凱羅』、6年前に単行本として発売されていたものの続編なのだ。

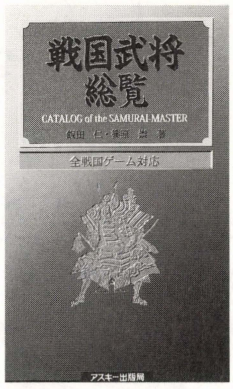
ブレードランナーの世界を感じさせる、未来世界を舞台に、凱羅因子と呼ばれる未知の力によって、怪物化していく人間たち。

しかし、中には怪物化しないで超能力を手に入れる人間たちもいた。それが主人公である〝善鏡〟を中心とする凱羅六歌仙だ。そして、善鏡たちと、凱羅因子そのものとの戦いが始まったのだった。いったい凱羅因子の目的とは？　どこから来たのか？　というストーリーが単行本のあらすじなんだけど、こうやってあらすじを読むより、その作品をちゃんと読んだほうが何百倍もいいよね。

そこで、これからの連載をよりおもしろく読んでもらうためと、予習の意味で、以前出ていた単行本をリニューアルして出しなおしてしまったのだ。それも、ただ出しなおすだけではつまらないと、作者である板橋しゅうほう先生が、あっちのコマをなおし、こっちのコマをなおし、というように大幅に修正をして、なんとカラーイラストまで新しく描きなおしてしまった。これはもう、完全版といっていいほどの出来だ。だから、6年前に出版された単行本を持っている人でも、またまた買いたくなるコレクターズ・アイテムといえる。1ページ、1ページ、どこが描きなおされているのかを、確認しながら読むのは至福のひとときを提供してくれることだろう。もちろん初めて読む人にも、時が経つのを忘れるほどおもしろい作品であることはマチガイない。本屋へ走れ！

戦国武将総覧

5月7日発売　2400円



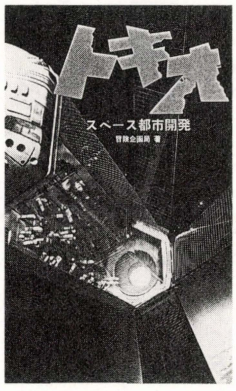
戦国のゲームが好きな人はたくさんいるだろう。しかしだ、実際に戦国時代のことをどれほどキミは知っている？　なぜ戦国時代と呼ばれるようになったのか。どうして足利幕府が衰退していったのかを説明できるかい？　そんな基本的な事柄をわかりやすく、そして本格的に説明してあるのがこの本なんだ。

全国（北海道を除く）の戦国時代の歴史の説明から始まって、そこで活躍した武将などの（または、歴史に残る）人々を約1000人もフォローしているんだ。

戦国時代の時代背景からキャラクターのほとんどを網羅している本書を読めば、どんな戦国時代のゲームをプレーしても、今まで以上に楽しく、そして深くプレーすることができるぞ。

トキオ スペース都市開発

5月7日発売　1800円



アートディンクが自信をもって発売した、スペースコロニーが舞台のコンピューターゲーム『トキオ』完全攻略版が、発売される！

巻頭に載る開発者インタビューでは、開発時の苦労話やどのようにプレーしてもらいたいと思っているのかが語られている。さらに、ゲームでしなければならないことが項目ごとにわかりやすく解説されているぞ。

メインのお薦めは、実際にプレーした内容を物語に起こしたリプレーだ。これと、本書にちりばめられているコラムを読んでいけば、実践的な攻略の手引きになることは間違いはないだろう。また、各種のデータも完全に掲載していることも、キミたちの役にきっと立つだろう。

イースII テーブルトークRPG

5月17日発売予定　2000円

前作で魔物の長ダルク＝ファクトは勇敢な険者アドル＝クリスティンたちに倒された。しかし、それは今から繰り広げられる冒険のプロローグにすぎなかった。

より強力になったパーティーを引き連れ、天空に浮かぶ失われた楽園に新たなる敵と対決するため乗り込む、アドルたちの運命はいかに……。

ログアウト誌上でも好評を博している『イース』シリーズが、テーブルトークRPG第2弾としていよいよ発売されるぞ。

テーブルトークファンだけじゃなく、ゲームや小説で楽しんだファンにもちょっと違った『イース』の世界が体験できるのが、この『イースIIテーブルトークRPG』なのだ。

ファンの期待を裏切らない出来ばえになったこの本を、ぜひ本屋さんで買って楽しんでほしい。

ログアウト関連書籍のお知らせ

好評既刊

書店にない場合は、下記の方法でお申し込みください。

●ログアウト

ログアウト第2号　定価680円
特集は3大RPGの真ウィズ、イース、真・女神転生。表紙は池上明子さん。

ログアウト第3号　定価680円
真ウィズとイースのリプレイ記事が新連載となった号。表紙は末弥純さん。

ログアウト第4号　定価680円
アプロスの連載がスタート。特集はビザンティラ。表紙は斉藤友子さん。

ログアウト第5号　定価780円
凱羅の復活を宣言した号。深沢美潮のコラムも新連載。表紙は米田仁士さん。

ログアウト第6号　定価780円
隔月刊の最後を飾る号。特集はシルヴァ・サーガ、表紙は此路あゆみさんだ。

ログアウトノベルスペシャル　定価980円
梶尾真治、大原まり子などの読み切り作品満載の号。表紙は高田明美さん。

ログアウトTRPGスペシャル　定価980円
テーブルトークRPGなら、なんでもおまかせの号。表紙は鈴木健介さん。

●小説

小説ウィザードリィBCF・呪われし聖筆
竹内誠著　定価1200円
ウィザードリィの第一人者、竹内誠の筆が冴える一冊。表紙は末弥純さん。

●イラスト集

末弥純ウィザードリィ・ワークス
末弥純著　定価2800円
末弥ファン待望のウィズのイラスト集。カラーのイラストボードは圧巻だ。

●テーブルトークRPG

イーステーブルトークRPG
鈴吹太郎と怪兵隊著　定価1800円
イースが持つアクションの爽快感をそのままに、テーブルトーク化に成功。

真ウィザードリィRPGシナリオ集①終末の魔剣
佐脇洋平とグループSNE著　定価1600円
エセルナートに伝わる『終末の魔剣』の復活をめぐるシナリオ集なのだ。

真ウィザードリィRPGリプレイ集①地獄の狂宴
高井信とグループSNE著　定価1700円
全編ダジャレに満ち溢れたリプレイ集。読物としても、十分楽しめるハズだ。

●コミック

わんだりんぐWONDERLAND
めるへんめーかー著　定価640円
ゲームマニア必読の、めるへんめーかーさんによるゲームエッセーマンガ。

凱羅①古都発動篇
板橋しゅうほう著　定価980円
サイバーSFコミックの第一巻。かつて発売されたものに大幅な加筆ずみ。

凱羅②古都因縁篇
板橋しゅうほう著　定価980円
ログアウトの連載へとつながる第2巻。新規描き下ろしページもあるのだ。

コミック　プリンセスメーカー　王女様になりたい　定価780円
ログアウト第一号から第6号までに掲載された『プリンセスメーカー』が、単行本になって還ってくる。なんと、最終話に38ページにも及ぶ大幅な書き足しを敢行。マルチエンディングだったパソコンゲーム同様、コミックのラストもアッと驚く、違ったものになっているのだ！　著者の此路あゆみが本当に描きたかったエンディングがここにある。5月22日(土)の発売日まで、しばし待て！

5月22日発売決定!!

ログアウト関連書籍の取り寄せ方法

最寄りの書店にこれらの本が置かれていなかった場合には、ご面倒ですが以下の方法でお取り寄せください。

①左の申し込み用紙に必要事項（あなたの氏名、住所、電話番号、ほしい本のタイトルと冊数）をしっかりと記入して、最寄りの書店に持っていきます。
②書店で、申し込み用紙に『取次（とりつぎ）・番線印（ばんせんいん）』を押してもらいます。
③申し込み書をはがきに貼りつけ、以下のあて先までお送りください。または、この申し込み用紙を、そのまま書店に注文していただいてもけっこうです。

アスキーあてに直接お送りいただいた場合でも、書店に注文を出していただいた場合でも、お申し込みから3週間ほどで、『取次・番線印』の押された書店まで本が届きます。どちらの申し込み方法が適当かは、書店におたずねください。

なお、申し込み用紙の『取次・番線印』が押されていなかった場合には、本をお送りすることができませんので、ご注意ください。また、『取次・番線印』のかわりに『書店印』が押されていた場合も無効になります。お間違えのないよう、ご確認ください。

申し込み用紙の送付先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　出版営業部
『ログアウト関連書籍』係

ログアウト関連書籍申し込み用紙

フリガナ	
あなたの氏名	
電話 （　　）	
住所	都道府県　郡市区 〒
書籍のタイトル	数量　冊
書籍のタイトル	数量　冊
■書店様へ 右の欄に『取次・番線印』を押し、お客様にお渡しください。お客様が、直接書店様に申し込みをされた場合には、通常の注文と同様にご発注ください。	取次・番線印

株式会社アスキー

LOG OUT 月刊ログアウト 1993 6

COVER イラスト/鈴木雅久 デザイン/荒井清和 製版/野口丈幸

COPYRIGHT© 1993 by ASCII Corporation 本誌の掲載記事の無断転載・複製を禁じます。法律で認められた場合を除き本誌からのコピーを禁じます。

特集 DOS/Vでウィズ ——5

大原まり子 戦争を演じた神々たち 画 **鈴木雅久** ——65

西谷史 真・女神転生 画 **相崎直美** ——98

山本弘 パラケルススの魔剣 画 **弘司** ——14

高井信 風雲のズダイ・ツァ 画 **末弥純** ——28

手塚一郎 悪魔城ドラキュラ 悪魔の血 血の悪夢 画 **高橋政輝** ——73

人魚蛟司 アプロス天空の章 巣と風の母 画 **もりき靖泰** ——88

菅浩江 暁のビザンティラ 画 **斉藤友子** ——124

大場惑 イースⅠ 天界へそびえし魔塔 画 **池上明子** ——157

竹内誠 ウィザードリィ異聞・リルガミン冒険奇譚 画 **安田鉄魚** ——176

コミック

凱羅 作画 **板橋しゅうほう** ——35

シルヴァ・サーガ 画 **夏元雅人** 原作 **羅門祐人** ——107

わんだりんぐWONDERLAND 作画 **めるへんめーかー** ——166

おこんないでね 作画 **田中としひさ** ——182

テーブルトークRPG

真・女神転生RPG 作 **鈴木一也** 画 **相崎直美** ——95

真ウィザードリィRPG 作 **グループSNE** 画 **佐藤樹云&此路あゆみ&安田鉄魚** ——134

イースTRPGリプレイ 作 **関根博寿** 画 **田中としひさ** ——144

読者参加TRPG **JADE KINGDOM** 作 ORG**和栗朗** 画 **佐々木亮** ——152

●コラム

藤島康介のどーせ見るならこんなキャラ ——27

末弥純のボルタック商店開店準備中 ——34

ひかわ玲子のファンタジック・パーティー ——123

奈津子とのりこのオホホ大放談 ——131

火浦功の遊んでて悪いか!! ——132

冒険遊戯 ——150

黒田幸弘のちょっと辛口ゲーム論 ——151

制服王女 ——156

深沢美潮のまだ止まらない好奇心 ——165

オタク映像三昧 ——181

●読者コーナー

イラスト大賞結果発表 ——10

祝・ログアウト月刊化 ——12

仮題ログアウト満願全席 ——80

ブックレビュー ——86

白狼伝プロジェクト ——174

OSUSUME NEW BOOKS ——184

ログアウト関連書籍のお知らせ ——185

STAFF ■発行人：藤井章生■編集人：塩崎剛三■編集長：宮野洋美■副編集長：宮川隆■アートディレクター：荒井清和■編集スタッフ：米田裕、奥山裕之、高橋敦子、山元勝、熊谷雅晃■進行：樹村頼子、栗原和子、東谷保幸、川崎学■制作スタッフ：井沢利昭、佐々木幸子■制作協力：石塚亮、鈴木大助、寛谷由紀子、古川誠之、吉田大介、野島弘司、持丸一昭、長島弘美、梶浦陽子■雑誌営業：宮川洋■広告営業：杉山淳一、森剛宏■出版業務：杉本恭子■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、吉田武、宮野知英、稲垣剛■イラスト：いしかわじゅん、米田仁士、さえぐさじゅん、弘司、渡辺電機(株)■出版局局長：西村弘紀■出版局副局長：小島文隆■出版営業統轄部長：能勢仁■出版総務統轄部長：別所聖一

7月号は5月29日発売！

読み切り小説は森奈津子のお嬢'sクエスト第2弾

連作短編企画の架空幻想都市(仮題)と

TOKIOのノベライズもスタートするぞ

巻頭特集では、末弥純の姿に大接近するのだぁ！

☎03-3486-7111（大代表） ☎03-3796-1906（編集部）
☎03-3797-3464（広告部） ☎03-3486-1977（出版営業部）

●おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー ログアウト編集部「○○○」係

バックナンバーの在庫の問い合わせはアスキー直販部までお願いします。☎03-3486-7114

20 ハドソンの成人式。
Human Hudson

SUPER Famicom は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

友達揃えば、スーファミ対戦!!

「一人」より「みんな」の方が楽しいじゃん!!

4人同時で過激にバトル!!

1〜4人まで好きな人数で遊べる対戦型のバトルモードだ！みんなでワイワイやる前に、コンピュータを相手に腕を磨いて"友達に一気に差をつけよう"なんて考えてるキミはオモチャ屋さんに急げ急げ！

スーパーボンバーマン

SUPER BOMBERMAN

好評発売中
希望小売価格7,800円（税別）

©1993 HUDSON SOFT

これさえ揃えば バトルは万全。

SUPER JOY CARD
スーパージョイカード

A・B、X・Yボタンを選んで自由に連射の設定ができる、シューティングゲーム攻略の切札となるスグレものだ。

好評発売中!!

希望小売価格2,480円（税別）　任天堂標準仕様

SUPER MULTITAP
スーパーマルチタップ

「スーパーボンバーマン」の対戦プレイでも大活躍。スーパーファミコン本体に接続するだけで最大5人までの対戦・同時プレイを可能にするマルチタップ。

好評発売中!!

希望小売価格2,480円（税別）　任天堂標準仕様

SUPER Famicom専用

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

LOGOUT 1993.6
平成5年6月1日発行　第1巻　第1号
発行人　藤井章生
24　東京都港区南青山5-1-1

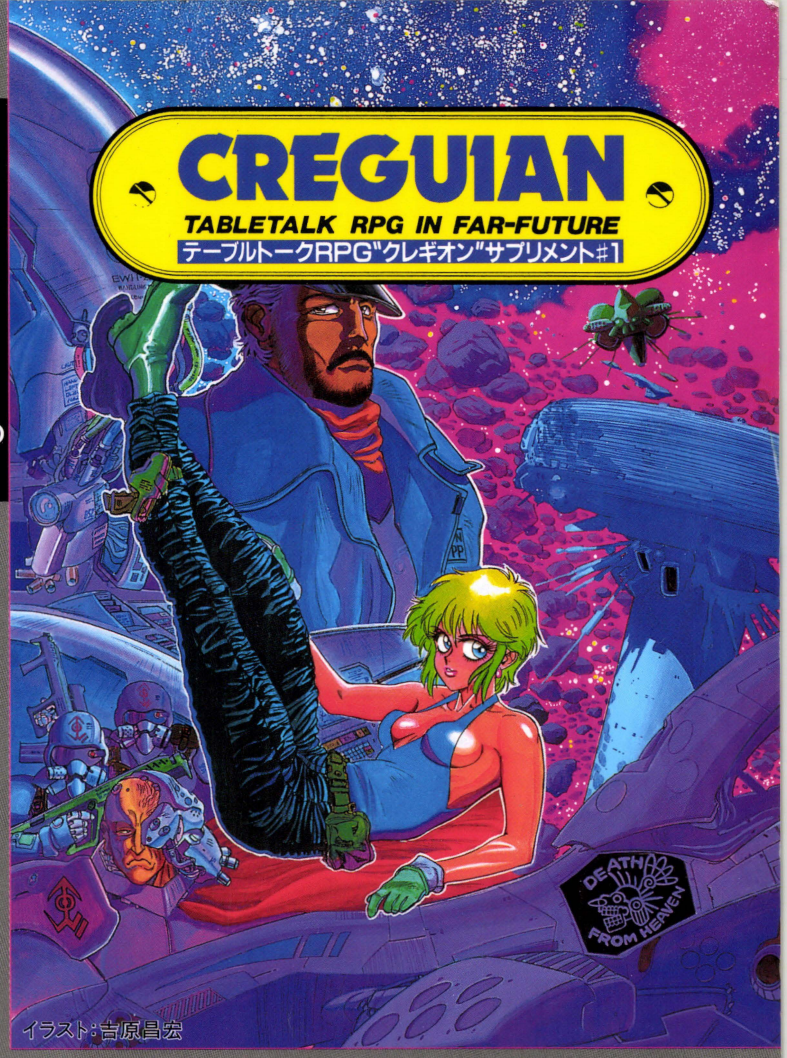
遂に登場!!
本格派SF-RPG「クレギオン」第2弾

辺境アレイダ

〈大戦〉で失われたはずの〈超テクノロジー〉が生きていた！　辺境アレイダは一躍脚光を浴び、冒険者たちは宇宙船を駆り、秘宝眠る遺跡を求めて旅立った。

◎汎用タイプのベーシック・ルールをコンパクトに再編成、プレイアビリティを向上！　単独でもプレイ可能です。
◎描き下ろしイラスト120点、これはもう事件だ！
◎詳細な解説付きの長編キャンペーン・シナリオを集録！　シナリオ制作ツールも充実、あなたのマスタリングをレベル・アップさせます。

T102「辺境アレイダ」
(クレギオン／サプリメント#1)
定価4800円／絶賛発売中



イラスト：吉原昌宏

イラスト：恋緒みなと

大好評メイル(郵便)RPG第3弾！
ネットワークRPG「クレギオン」シナリオ#3

ラスト・ミレニアム

LAST MILLENNIUM

人類の生き残りを賭けた戦いが今はじまる！
史上最大規模のスーパーSF-RPG始動
君は一つの時代の終わりと新しい時代の誕生を見る!!

↓下の応募券を封筒に入れて下記住所までおくろう！
今なら無料パンフレットがもらえるぞ!!
（この応募券はコピーでもかまいません）

〈パンフレット請求先〉
〒221　神奈川県横浜市神奈川区台町11-30台ビル11号
有限会社ホビ・データ「クレギオン」パンフレット請求係

HOBBY DATA

□□□□□

（あなたの）住所

（フリガナ）
氏名　　様

LOGOUT

雑誌　09777-06　　T1009777060780　　印刷所　大日本印刷　Printed in Japan